
DARKSIDERS III · HITMAN 2 · JUST CAUSE 4 · VALIANT HEARTS · RESIDENT EVIL 2 REMAKE · YOKO SHIMOMURA
GTM®
MES XIII 2019 - # 037
SIETE LUCES, TRECE OSCURIDADES
EL OCASO DEL CORAZÓN
KINGDOM HEARTS III
MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DEVUEGO

GTM

NÚM. 37 - ENERO 2019



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

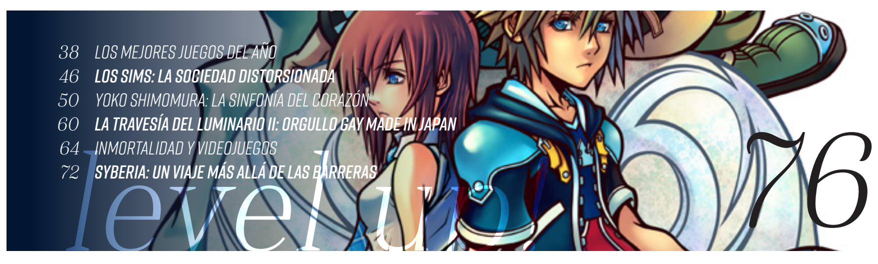
–
ISBN: 978-84-949741-2-0
DEPÓSITO LEGAL: M-42436-2018
PRIMERA EDICIÓN: ENERO 2019
–
IMPRESO EN MADRID

enero de 2019

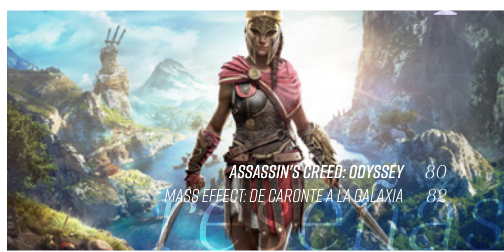




pulsa start



level up

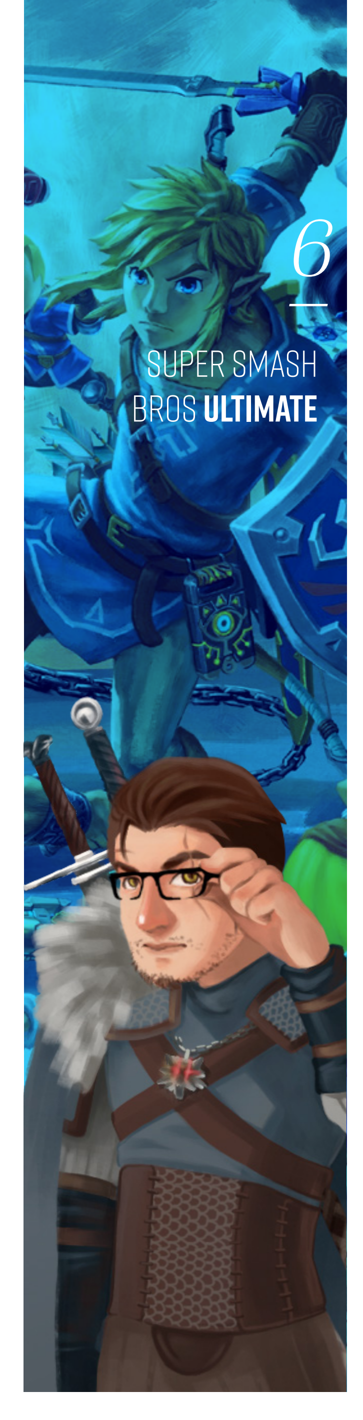


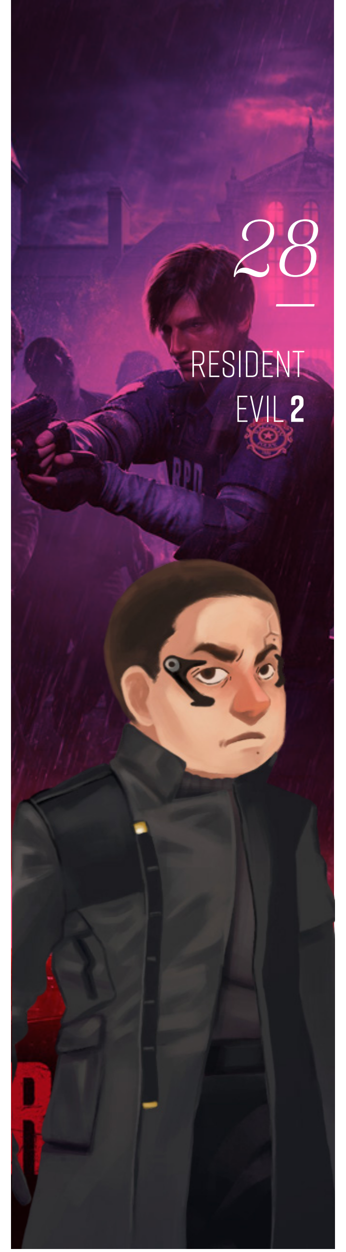


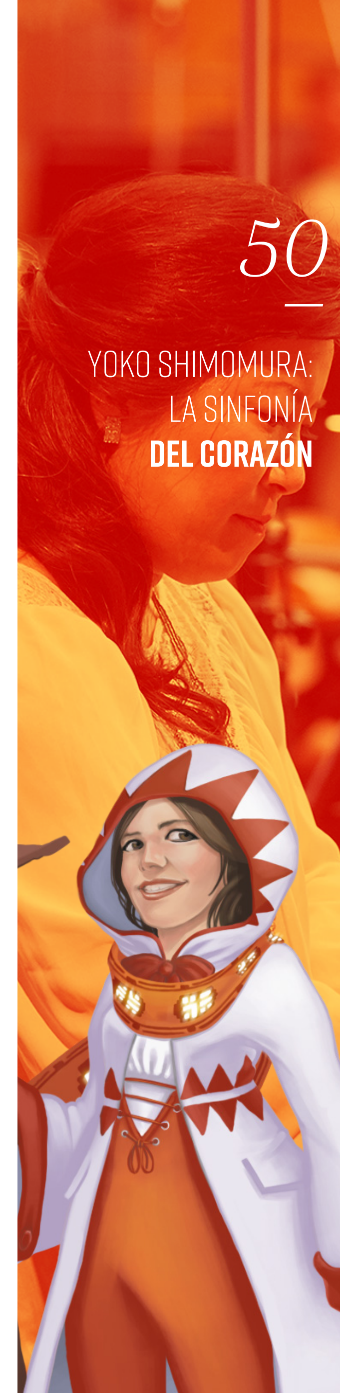


zona indie









JUAN TEJERINA

@jtvillamuera

DIRECTOR

...

Diseña las portadas y poco más. Amante de la narrativa, se enamora de los juegos que tratan de ir un paso más allá a la hora de transmitir algo. Cree, quizás desde el idealismo, que el periodismo de videojuegos debe seguir creciendo.

—

Puedes leerle también en:

Revista Manual

ALEJANDRO CASTILLO

@acastillo117

RESPONSABLE A FONDO

...

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

MARTA GARCÍA VILLAR

@Nelvalay

EDITORA

...

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza... ¡y el color naranja!

—

Puedes leerla también en:

Revista Manual



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

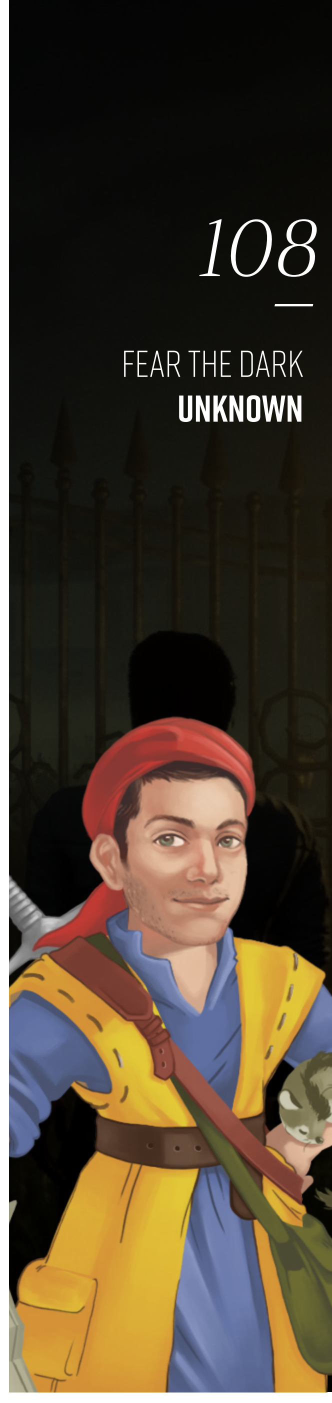
Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción se le conoce como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Revista Manual



JUAN CARLOS SALOZ

@jcsaloz

REDACTOR

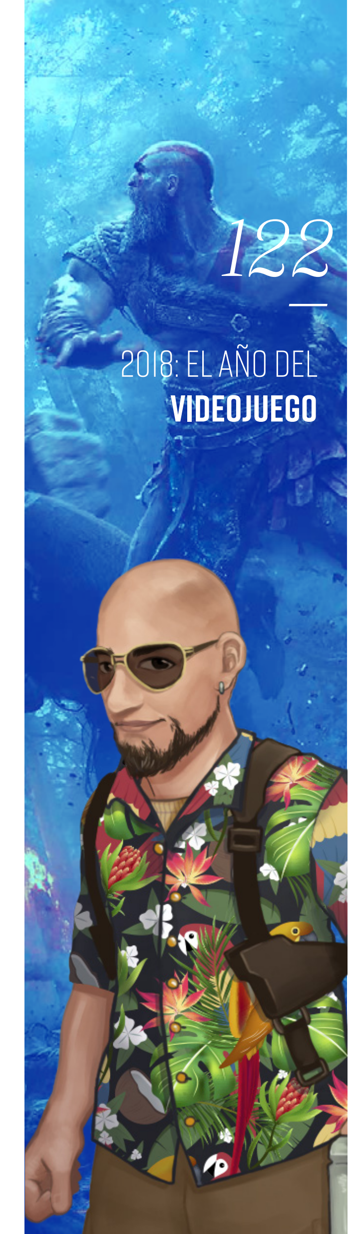
...

A pesar de ser «el chico nuevo», Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno ¡y jamás falla una fecha de entrega!

—

Puedes leerle también en:

Fotogramas



RAFA DEL RÍO

@Rafa_SK1

COLABORADOR

...

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojuegadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

—

Puedes leerle también en:

Mundogamers

EDITORIAL

Florecer en el desierto



POR JUAN TEJERINA

Algunos dirían que comenzar el año mirando hacia atrás es la manera idónea para perder de vista el camino que se abre frente a nosotros. Para quien suscribe estas líneas **es un ejercicio necesario**. Necesario porque es importante no perder de vista las huellas que abandonamos tras nuestros pasos. Porque, cuando caminas por un desierto acompañado únicamente por tu sombra, tus huellas sirven como único referente. Como brújula en un terreno donde los desilusionados creen, es imposible que brote nueva vida. **No pierdas de vista tus huellas** y nunca olvidarás de dónde vienes.

El origen de *GTM* es una de esas cosas que me acompañarán a lo largo de mi vida. Sin importar qué nos depare el futuro, sé que siempre recordaré con gran cariño cómo surgió un proyecto por el que nadie —salvo valientes como tú— apostaba. Este año ha sido francamente abrumador, hemos crecido mucho y **todo ha sido gracias a vosotros**. Comencé el año 2018 escribiendo un artículo similar a este en la soledad de mi hogar. Por aquel entonces, seguíamos enviando ejemplares desde mi propia casa y los miembros del equipo apenas nos veíamos las caras. Cada compañero trabajaba desde su hogar y el proyecto seguía siendo algo muy reducido en el que tan sólo podíamos depositar ilusiones. Sin embargo, a lo largo del año fueron sucediéndose una serie de hitos que guardo en lo más hondo de mi corazón. Llegaría en febrero el momento de imprimir por vez primera unas cubiertas con tintas metálicas; algo que nos llenó de ilusión, porque volvía a suponer una mejora en la calidad de nuestro trabajo. Alcanzado el mes de junio, nos dimos cuenta de que era imposible sostener la revista **utilizando mi propia**

Fotografía: Dan Grinwis

casa como base de operaciones, pues tanto las revistas como la gente necesaria para coordinar los envíos no cabían ya en mi salón. Sin comerlo ni beberlo, nos sorprendimos a nosotros mismos **buscando una pequeña oficina** desde la que poder trabajar, reunirnos cuando fuese necesario y centralizar toda la logística de la revista.

Una vez tuvimos nuestro rincón, **no tardamos en rescatar el *podcast*** que —liderado por Borja Ruete— volvió a la vida como GTM Restart, un pequeño espacio radiofónico donde sumamos **casi un millar de escuchas semanales** y mediante el cual nos sentimos un poquito más cerca de todos vosotros. Poco más tarde llegó la Madrid Games Week, donde tuvimos **una acogida tan calurosa** que aún resuena en nuestras almas. Finalmente, entramos en la recta final del año con el lanzamiento de nuestro primer Kickstarter, una campaña que se saldó **con una financiación del 260%** de su objetivo inicial y nos permitirá hacer realidad el libro *Final Fantasy, cristales y guerreros de la luz*. Para coronar tan magnífico año, el pasado 23 de diciembre se emitió la primera entrega de *Games Tribune*, el programa televisivo mensual que protagonizamos en el canal U-Beat gracias al ofrecimiento, colaboración y producción de Mediapro. **¿Quién me iba a haber dicho en aquel comienzo de 2018 que entraríamos en 2019 de esta manera?** Escribiendo desde una oficina, con un proyecto editorial tan exigente como la revista que sostienes entre tus manos, una nueva vía de superación como la línea DX, un *podcast* que va viento en popa y un programa de televisión que nos llena de alegría. A decir verdad: **nadie lo hubiese imaginado** y no puedo borrar la sonrisa de mi rostro al pensar en todo ello.

Sin embargo, quisiera recalcar algo que va **más allá de todo lo dicho en el párrafo anterior**. Porque podría prescindir de todo ello, pero no de lo que voy a decir a continuación. **El mayor regalo de 2018 ha sido la comunidad que se ha consolidado en torno a la revista**. No hay revista, libro, podcast o programa de televisión que pueda hacerle sombra a la comunidad que conformáis **los héroes que hacéis posible este proyecto**. No tengo duda al respecto, tenemos la gran suerte de contar con una comunidad envidiable. Una *rara avis*. Algo que nadie creería dentro de un sector que parece consumido por las rivalidades absurdas, por comportamientos infantiles y por radicalismos que no llevan a ninguna parte. **Esta comunidad ha florecido en el desierto y su belleza es abrumadora**. Tanto quienes nos acompañan desde nuestros orígenes como quienes han entrado recientemente, **todos habéis demostrado siempre un carácter especial**, un talante único. Lectores apasionados por el videojuego que buscan algo más. Algo más a la hora de leer. Y algo más a la hora de ser parte de una comunidad.

Hoy, que muchas de las comunidades del mundo del videojuego se ven asoladas por comportamientos tóxicos, actitudes radicales, enfrentamientos despiadados y un sinfín de disputas más, **me siento orgulloso de todos y cada uno de nuestros lectores**. Porque sólo necesito pasarme por el grupo de Discord para respirar el ambiente de **un grupo de amigos que ha encontrado su lugar.** Un lugar para gente que ama al videojuego por encima de todas las cosas. Por encima de todos los colores. Por encima de cualquier disputa. Y esto es algo que **agradezco en el alma**, porque nunca concebimos *GTM* como una simple revista, sino como algo más allá. Hoy puedo decir con mucho orgullo que **nuestros lectores valen su peso en oro** y que todo lo que hay a nuestro alrededor es gracias única y exclusivamente a ellos. A vosotros. **A ti**.

Es innegable que **vivimos tiempos aciagos**. Tenemos la desdicha de atravesar una época donde un reducido grupo de exaltados es capaz de buscarle la ruina a una ***Community Manager*** por el simple hecho de tuitear la foto de un juego de la competencia. Una época donde la gran masa —prensa incluida— es capaz de meter a toda una comunidad dentro del mismo grupo de radicales, haciendo pagar a justos por pecadores. Generalizaciones que desembocan en la radicalización de posturas. Vivimos tiempos donde, consciente o inconscientemente, **caemos en actitudes que condenamos**. Donde los tonos de gris ya no son una opción y el pensamiento está conminado a la reducción binaria. O conmigo o contra mí. Blanco o negro. Cero o uno.

Quiero comenzar el año agradeciéndote a ti —y a todos— lo mucho que has hecho por este proyecto. Porque no hubiésemos conseguido nada sin tu apoyo. Porque nutres una comunidad de la que sentirse orgulloso. Porque me siento tremendamente orgulloso de que nos dediques tu tiempo leyéndonos cada mes.

Si *GTM* es algo, es gracias a ti. Como director, te prometo un 2019 a la altura de lo que mereces.

Feliz 2019.



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Desarrolla: Nintendo
Distribuye: Nintendo
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 7 de diciembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

POR **JUAN** TEJERINA

NINTENDO SWITCH

Tenía tan sólo siete años cuando discutía ferozmente con mis compañeros de colegio. Rodeado de enemigos afines a un fontanero bigotudo, un minúsculo Juan Tejerina **defendía a capa y espada** a su idolatrado Sonic. Aquel muchacho de sonrisa mellada argumentaba, o trataba de hacerlo, en favor de su personaje favorito. Defendía algo que parecía indefendible. ¡Todos opinaban en contra! Pero él sabía muy bien que **Sonic era el mejor.** ¿Y por qué? Porque Sonic podía convertirse en superguerrero, igual que Goku. ¿Qué iba a hacer un señor rechoncho contra un héroe así? ¡Absolutamente nada! Y sin embargo nadie le creía, por mucho que el niño aseguraba —con premonitoria vehemencia— haberlo visto con sus propios ojos **¿Dónde quedaba entonces el omnisapiente Google para demostrarlo?**

Muchos años después, no sólo he podido **resarcirme partiéndole la espina dorsal al bigotudo de Mario** a golpe de Homing Attack, sino que además he podido disfrutar de un homenaje al videojuego como nunca se ha visto. Quizás Super Smash Bros. Ultimate brille en un sinfín de aspectos, pero no me cabe duda de que **su mayor baza es aquella que mira más allá de sus propias fronteras.** Super Smash Bros. Ultimate no es Nintendo, es una enciclopedia que abarca un gran pedazo de la historia del videojuego con el cariño, respeto y sabiduría que sólo uno de los padres del mundo videojuego podrían darle.

UNA ODA AL VIDEOJUEGO

MÁS QUE UN JUEGO DE LUCHA, **UN REGISTRO HISTÓRICO**

Super Smash Bros. Ultimate es una oda al videojuego, un compendio de gran valor que aúna personajes, sagas, series y franquicias que forman parte de la historia del videojuego.

A**brumador. Confuso. Inaccesible.** Estas fueron mis primeras impresiones al comenzar *Super Smash Bros. Ultimate*. Tras una introducción espectacular, me hallaba ante un menú que no parecía darle preferencia a ningún modo de juego en particular. El cacareado tablero de espíritus me llamaba la atención desde una posición secundaria, mientras que el resto de opciones se planteaban igualmente interesantes. Pero el sentimiento no se iba: **abrumador.** ¿Por dónde empezar? Demasiadas opciones.

Al comenzar el juego, **el título no me lo puso fácil**. Acostumbrado a la genialidad latente tras el diseño habitual de todos los títulos de la Gran N, esperaba una entrada en escena un poco más suave. Una pequeña curva de aprendizaje. **Una introducción paulatina y suave** a todos sus conceptos, **pero no.** *Super Smash Bros. Ultimate* se presenta implacable y eso puede gustar, o no. No hay tiempo para introducir al jugador a nuevos conceptos.

En mi caso, sin comerlo ni beberlo **me zambullí de lleno** en el Tablero de Espíritus con afán de probar algo realmente nuevo. Un enorme mapeado se abría ante mis ojos con un sinfín de casillas que ocultan combates. Un mapa similar al de un *Super Mario* de la vieja escuela, a través del cual ir moviéndote y superando diferentes obstáculos. Poco a poco fui recorriendo el tablero, enfrentándome a nuevos contrincantes y **desbloqueado** los promocionados «espíritus». Un sistema que se me antoja **demasiado complejo** para un título de estas características. Puede ser del gusto de algunos, no lo niego, pero para mí es un añadido que **riza el rizo hasta un punto innecesario.** Estos «espíritus» otorgan a nuestros personajes una serie de cualidades únicas y diferenciadoras. Desde comenzar el combate siendo de metal hasta resistir con mayor eficacia los golpes «smash», **todo tipo de mejoras** pueden ser desbloqueadas para personalizar a nuestros luchadores un pasito más allá del estándar que ofrece el propio juego. Por si esto fuera poco, los espíritus se dividen en dos categorías: **principales y de apoyo**. Los principales pueden mejorar, subir de nivel y potenciar nuestra capacidad de lucha. Además, llevan un número variable de ranuras en las que encajar a los espíritus secundarios que —a su vez— **pueden ocupar más de una ranura** y otorgan cualidades específicas. Para más inri, los espíritus están categorizados en cuatro clases que podrían hacer un símil con los tipos de *Pokémon* o estilos de *Fire Emblem*. El verde tiene ventaja sobre el azul, el azul sobre el rojo y el rojo sobre el verde. El clásico sistema de piedra-papel-tijera con el añadido de una naturaleza neutra. Finalmente, pero no menos interesante, el juego me permitía alimentar a estos espíritus para potenciar sus niveles con una serie de objetos.

Como digo, esto dependerá del gusto de cada jugador, pero a mí se me ha antojado una mecánica **demasiado profunda** para lo que cabría esperar de un título como *Super Smash Bros.*, que delega gran parte de su diversión en el caos, el descontrol, la suerte y lo imprevisto. Tal nivel de personalización se me hace, simplemente, **innecesario** en un título de estas características.

A tintazo limpio
—
Uno de los añadidos más interesantes viene de mano de los entrañables inklings, que suman un estilo de combate diferente y estratégico.

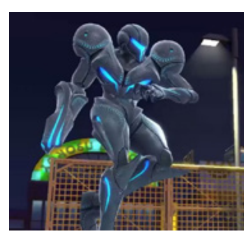


Sin embargo, más allá de los **tres mapeados y quinientas casillas** que he podido encontrar en el tablero de espíritus, lo cierto es que el equipo de Sakurai no ha dejado de pensar en los jugadores como yo. Si los espíritus **no acaban de convencerte,** el juego pone a disposición del jugador un sinfín de modos clásicos, entre ellos mi favorito: **Arcade Clásico.** Dentro de esta modalidad, aquellos que crecimos con *Super Smash Bros. 64* volvemos al pasado con una sonrisa de oreja a oreja. Similar al modo arcade original, me vi en la tesitura de avanzar combate a combate hasta alcanzar a un jefe final, con **fase de bonus intermedia incluida.** En esta ocasión, han sabido mejorar mucho y bien el concepto primigenio. El nivel de dificultad se ajusta paulatinamente dependiendo de cómo lo haces en cada enfrentamiento y —además— **los combates no son genéricos,** sino pensados en el luchador que estás controlando. Por explicarlo de algún modo, jugando con el Entrenador Pokémon, todos los enfrentamientos son contra otros Pokémon. Luchando con Samus Oscura, podrás hacer equipo con un montón de versiones oscuras de otros luchadores. Luchando tras el escudo de Link, el jefe final no será la clásica Master Hand (¡me reservo la sorpresa!). En definitiva, **cada *arcade* clásico es una aventura diferente** y es algo que —con semejante plantel de personajes— se agradece, sorprende y maravilla.

En cuanto al resto de modos de juego, hay un montón de modalidades de combate que **permiten personalizar prácticamente todo.** Aunque para jugadores de mi nivel estas posibilidades importan poco (y dependen más de con quién estés jugando), en el plano jugable he de reconocer que hay **ciertos escenarios que**, a mi entender, **entorpecen la experiencia**. Considero que la diversión en *Super Smash Bros.* debe depender del combate y, cuando el escenario cobra más importancia los jugadores, siento que los diseñadores quieren tomar una relevancia que no les pertenece. **La diversión debe caer en manos de los jugadores** —no del entorno— y puede resultar especialmente frustrante encontrarte en **un escenario que no deja de cambiar** cuando ni siquiera sabes saltar con tu personaje. Y esto lo digo desde la experiencia propia, ya que al comenzar el juego los controles —horriblemente configurados de serie— suponían un **entorpecimiento adicional** que se sumaba a una serie de escenarios demasiado vivos para mis gustos.

Imágenes del juego







"LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET AD ESPECTETUR ET CONSPIRICIN"

El modo online, a día de esta crítica, **sigue funcionando demasiado mal** para ser de pago. Enormes picos de lag hacen de la experiencia algo olvidable y evitable hasta que Nintendo tome cartas en el asunto.

Sin embargo, hay un punto donde *Super Smash Bros. Ultimate* brilla con una **luz cegadora** si eres amante del videojuego. Tal vez sus combates no sean ninguna novedad, a pesar de que su ingente plantilla es prácticamente inagotable. Tal vez el modo tablero resulte anodino y los espíritus supongan una complejidad innecesaria. Tal vez el modo online necesite una revisión en profundidad: pero **el juego es una oda a la historia del videojuego.** Especialmente del videojuego japonés.

Tras sus *bits* y *bytes* podemos encontrar **una auténtica Biblia del conocimiento.** Cada espíritu, cada desbloqueable, cada personaje, es un homenaje al videojuego —y muchos de ellos más allá de las fronteras de la propia Nintendo—. En *Super Smash Bros. Ultimate* se unen cientos de personajes. Quizás la parrilla jugable se «reduzca» a unos 70 personajes, pero —sumando los espíritus— **la combinación es inabarcable** para la mente de un mortal. Podremos encontrarnos



"UN COMPENDIO ÚNICO"

Formar parte del plantel de *Super Smash Bros. Ultimate* implica estar dentro de un *hall* de la fama muy especial. Los Belmont de *Castlevania* hacen también acto de presencia.

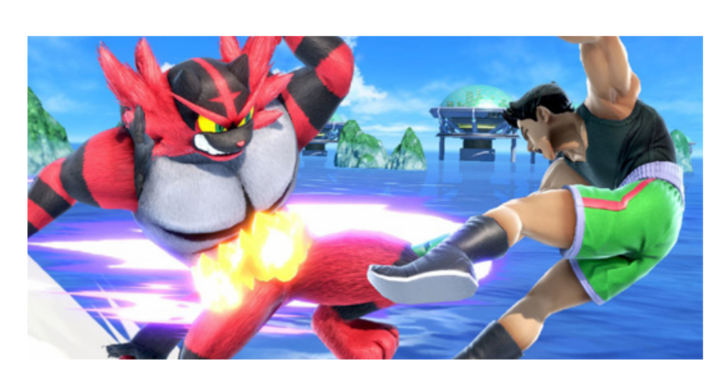
con personajes de *F-Zero, Xenoblade, Animal Crossing, Fire Emblem, Golden Sun* y una miriada de títulos más. Todos ellos acompañados de **una breve descripción histórica** que nos ayuda a ubicarlos en su lugar. Un trabajo de recolección de datos sin igual, que hacen de la experiencia de aprendizaje y culturización algo **verdaderamente memorable**. Quizás los espíritus no aporten mucho a nivel jugable —en caso de que no te gusten— pero, si amas el videojuego, siempre **es sensacional** saber de dónde es éste o aquel personaje.

Por si esto fuera poco, el título remata su afán cultural **con una banda sonora que dispone de más de 25 horas ininterrumpidas de música.** Temas por todos conocidos, de todas las sagas, dispuestas en un reproductor perfectamente diseñado para que podamos navegar de una saga a otra y disfrutar escuchando. Además, cada tema, cada nuevo arreglo, viene acompañado de **más información acerca de su compositor.** Como digo, un homenaje que va mucho más allá de la lucha y entra de lleno en la **historia y cultura del videojuego.** Detrás de la excusa de reunir a los más grandes iconos del videojuego, tenemos una enciclopedia que nos permitirá descubrir personajes, sagas y **artistas** que nunca hubiésemos conocido.

Volver a escuchar el tema de Vega —*Street Fighter*— con **un nuevo arreglo compuesto por la mismísima Yoko Shimomura** no tiene precio. Repasar toda la OST de *Pokémon* a través de sus diferentes entregas, tampoco. Encontrarte con temas de *Final Fantasy VII, Metal Gear* o *Sonic* (imaravillosa presencia de Crush 40!) en un mismo título es **simplemente para quitarse el sombrero.** Más de 25 horas de la mejor música del videojuego. De temas por todos recordados. De arreglos que incluso **amenazan con superar a los originales.** Todo ello en un único cartucho. Maravilloso.

"CON 'ULTIMATE', EL JUEGO HACE HONOR A SU NOMBRE"

En definitiva, *Super Smash Bros. Ultimate* **hace honor a su título.** Es, en verdad, la versión «ultimate» del legendario juego de lucha. Lo que ofrece —combates— lo hace con calidad y diversión que se potencia con amigos. El juego **se preocupa por los jugadores más avezados** que buscan mayor profundidad a través del modo espíritus y, aún mejor, no se olvida de los jugadores más simplistas que, como yo, prefieren algo más directo. Todo ello sumado a **la cantidad de información oculta tras los espíritus** y su **inabarcable catálogo musical** hacen de *Super Smash Bros. Ultimate* una auténtica oda al mundo del videojuego. Un homenaje a Nintendo y todo lo que va más allá de sus fronteras. Hoy, aparecer en *Super Smash Bros. Ultimate* es sinónimo de entrar en un *hall de la fama* muy particular. **Y en la industria lo saben.** ■





CRÍTICA

HITMAN 2

POR **ALEJANDRO** CASTILLO

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Viajo a Miami ligero de equipaje y con un objetivo presente: cumplir mi contrato. Meterse en la piel del **Agente 47** es fácil cuando llevas asesinando polígonos cerca de dos décadas. El recuerdo que el colectivo tendrá suele tener un denominador común, llamado *Blood Money*. 2006 fue una época clave para ciertos títulos que aprovecharon el puente generacional para darse a conocer, y los suecos supieron hacerlo con un título excelente a todos los niveles. Pero algo se rompió por el camino.

Era difícil de imaginar que seis años después recibiríamos una secuela que renegara del propio concepto de la saga. Pasábamos de la típica «caja de arena» a la **manida experiencia lineal y pirotécnica** que proliferó en los últimos coletazos de 2012. Ya no solo por el diseño alejado de la libertad que le caracterizaba, sino por la pérdida de funciones clásicas que tan bien habían resultado antaño, como el funcionamiento del sistema de disfraces, el abuso de los tiroteos, etcétera. Es curioso que las producciones de Square Enix en esas fechas coincidieran en algunas directrices; *Tomb Raider 2013* también pecó de excesiva sangría.

Ante el agotamiento o pérdida de inspiración, siempre abogo por el reinicio. ¿Para qué mantener una línea que no beneficia en absoluto al conjunto? Como podréis leer en las próximas páginas de este número, *Just Cause 4* refuta el motivo por el que mantengo dicha idea. Las malas prácticas pueden acabar tirando a la lona una marca que *per se* no tendría que acabar de esta forma, solo hace falta paciencia y mano izquierda.

Tras el fallido modelo de negocio episódico, ***Hitman* vuelve** a lo grande bajo el amparo de Warner Bros. Un retorno esperado que pone en práctica un buen hacer.



HITMAN 2

—

Desarrolla: IO Interactive
Distribuye: Warner Bros.
Precio: 69,95€
Lanzamiento: 13 de noviembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés



Los sucesos acaecidos en estos últimos meses han derivado a la forma final en la que ha llegado ***Hitman 2***. En un primer momento, esta entrega llenaría el vacío de la esperada segunda temporada, pero los recelos del público en el modelo escogido hicieron que las cosas se hicieran de una manera mucho más tradicional. Todo nos es familiar, desde el control hasta los menús, pasando por las posibilidades y el estilo de juego. Las principales diferencias con respecto su antecesor pasan por las «mejoras de calidad de vida», pesquisas no tan pulidas y cambios en la interfaz que mejoran la interacción del jugador con el mundo.

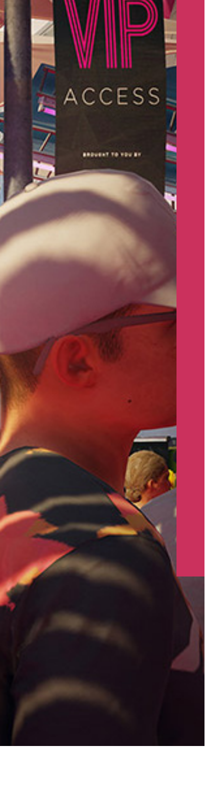
Casi podría decir que se ha convertido de alguna manera en el punto de encuentro de esta nueva etapa. Los jugadores que posean el título original pueden jugar a todas las misiones del primero, las cuales se encuentran integradas y remozadas con las novedades incorporadas. Asimismo, el reto de francotirador y los modos en línea también comparten cartelera. **Tres grandes experiencias unificadas en un solo ecosistema,** algo impensable dentro de la industria triple A.

Narrativa y jugabilidad siguen actuando como entes separados; esto permite que la acción no se vea obstaculizada por exigencias del guion. Aunque la franquicia nunca haya desplegado un gran empeño por situarnos en una trama excesivamente elaborada (y cuando lo ha hecho, fracasó), sí es cierto que los eventos toman mayor relevancia de cara al siguiente objetivo. Hace unos años sentía que las escenas pasaban demasiado desapercibidas; mi mente omitía lo que ocurría fuera de los mandos para simplemente dejarme llevar con el **excelso diseño de niveles.** Ahora sí que tengo la sensación de estar en eventos que responden a un bien mayor, algo de agradecer para comprender los motivos por los que actuamos de cierta forma.

Como no puede ser de otra manera, hay ubicaciones que son superiores a las demás. **Miami,** por ejemplo, ha servido de demostración de las posibilidades que abarca a nivel jugable. De hecho, mi primera vez fue de las mejores experiencias que he tenido últimamente. Quise completar ambos objetivos con el traje inicial, lo que me hacía vulnerable a la vista de los enemigos más allá de las zonas comunes. Para ello, me hice pasar por un amable aficionado que había dejado su coche en el parking pertinente. Al echar un vistazo a mi alrededor, divisé que un ascensor se encontraba en plenas labores de mantenimiento. Mientras despistaba al mecánico con una lata ávidamente lanzada al extremo de la habitación, me colé por el hueco y trepé hasta el último piso, área ejecutiva donde se encontraba el primer perfil a eliminar. Mientras él paseaba por los despachos, abrí rápidamente la puerta que daba acceso al elevador y disparé una única bala silenciada hacia su nuca; acabó frito en el suelo. Su escolta, sorprendida, comenzó a rastrear con rapidez las habitaciones anexas mientras yo, el más listo de la clase, huía por la escalera de incendios. Como este tipo de relatos puedo extraer cientos de mi paso por las seis ubicaciones principales.

"NARRATIVA Y JUGABILIDAD ACTÚAN COMO ENTES SEPARADOS"

Si dejo de lado a Miami, que es con facilidad uno de los mejores escenarios de toda la franquicia, también hay otros que rozan su nivel de calidad, como es el caso de **Santa Fortuna**, localizada en plena selva colombiana, o **Whittleton Creek**, paisaje urbano típico estadounidense que me recuerda en muchas ocasiones al fantástico nivel «A New Life», también de *Blood Money*. En general, todas las escenas son un ejemplo de



DONDE PONGO EL OJO...

EL ARTE DE ROBAR **UNA VIDA**

IO Interactive sigue en su empeño por crear el simulador de asesinato definitivo. *Hitman 2* pone al servicio del consumidor un diseño de niveles inteligente.

cómo diseñar un pequeño mundo abierto en el que el jugador tenga la potestad de aprovechar el escenario como quiera y con las herramientas que quiera.

***Hitman* es como un tablero de ajedrez**. Si habéis tenido la oportunidad de disfrutar de su versión *Go* habréis visto que incluso desde un punto de vista propio de una juguetería sigue funcionando su propuesta. Pese a tener completa libertad de movimientos, cada interacción es un turno gastado contra nuestro contrincante: el ecosistema. Transmite muy bien la sensación de ser una lágrima de agua en todo un inmenso océano.

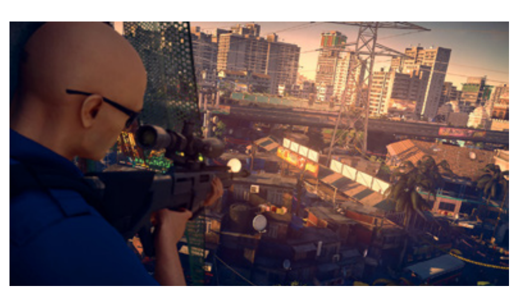
La campaña principal es el punto de partida de toda su oferta. A ello hay que sumarle todas las opciones adicionales en forma de contratos creados por la comunidad, contratos de intensificación (cinco niveles de dificultad progresiva), el modo francotirador al que aludí con anterioridad y las funcionalidades online de la mano del modo *ghost*, centrado en el competitivo. En él, dos jugadores se enfrentan en realidades paralelas por cumplir el mismo objetivo. Quien lo haga más rápido y con mayor estilo, gana. Era difícil resolver un modo de estas características, sin embargo es una buena manera de seguir exprimiendo un juego prácticamente infinito. Por no hablar de los *elusive targets*, misiones especiales temporales de un solo intento.

Pocas flores puedo echar más a lo logrado con *Hitman 2*. Ha sido el contrapunto dulce perfecto de la hornada lanzada en estos dos últimos meses de 2018. Mi principal temor reside en las ventas que genere de cara a la campaña navideña. Últimamente ocurre con demasiada frecuencia los bajos resultados económicos obtenidos en títulos de calidad excelente. No hace falta irnos muy lejos: Arkane con *Dishonored 2* y *Prey*, o Eidos Montreal con *Deus Ex: Mankind Divided*. Es triste que a veces muchos proyectos que apuntan alto se queden en el tintero, pero **el público es quien tiene la última palabra**.

Desde aquí no puedo más que recomendar que intentéis darle una oportunidad. Es fácil quedar prendado una vez te pica el gusanillo de seguir probando lo que ocurriría al realizar según qué acción. Todo un lujo que ha llegado sin apenas hacer ruido.

Imágenes del juego







JUST CAUSE 4

—

Desarrolla: Avalanche Studios
Distribuye: Square Enix
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 3 de diciembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

JUST CAUSE 4

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

PS4 · XBOX ONE · PC

Estamos en diciembre, último mes de un año extenuante en lanzamientos. Si bien quienes llegan en los primeros compases caen en una especie de olvido colectivo, son los últimos de la fila quienes sufren el efecto contrario; al estar tan viva la memoria, la exigencia se eleva por las nubes. Es el caso que me ocupa a continuación, otra entrega más del asesino de dictadores por antonomasia en el mundo del videojuego. ***Just Cause 4*** llega a mi PlayStation 4 Pro como un trozo de plástico más con el que trabajar.

Hace cinco años me era imposible pensar que tendría esta concepción de la franquicia, pero lo cierto es que se lo ha ganado a pulso. Fui de los que encontré potencial en el original, incluso en las mejoras a todo gas introducidas en su secuela. A partir de ese mismo instante todo parece haber cambiado por los rincones de **Avalanche Studios**. Rico había pasado de ser una mascota icónica del equipo a un simple actor de reparto recién salido de la universidad.

Varios motivos se me vienen a la cabeza, como el compartir desarrollo con otros proyectos de mayor envergadura (*Mad Max*) o simplemente la falta de ideas. Quizá **ese potencial que parecía ofrecer era el espejismo de una fórmula con fecha de caducidad.** A las puertas de 2019, el agente tiene un nuevo contrato, otra oportunidad con la que redimirse de los errores del pasado para reenganchar a la base de usuarios perdida por el camino. Sale mal.

NUEVO TROPIEZO

RICO HUELE **A CHAMUSQUINA**

Just Cause 4 evidencia la falta de ideas dentro de la saga. Ya van dos oportunidades perdidas para explotar su verdadero potencial.

Un buen frutero sabe bien el estado de la pieza con solo palparla. No hace falta un estudio exhaustivo para conocer por dónde irán los tiros. Lo mismo ocurre con *Just Cause 4*. **Tras jugar las tres primeras horas ya había visto todo lo que podía ofrecer.** La campaña nos pone, de nuevo, sobre la pista de un nuevo dictador que gobierna con puño de hierro Solís, un territorio ficticio localizado en América del Sur. Si bien la marca nunca había sido un ejemplo en la propuesta de una narrativa elaborada, sí es cierto que en el tercero tomaba más relevancia, lo que hacía que el desarrollo argumental tuviera un poquitín más de picante. Tres años después retrocede sobre sus pasos para volver al punto de partida simplista e inconexo.

Si rebajamos las trazas de guion, nos queda su propuesta jugable, que no es poca… en apariencia. Las grandes novedades vienen de la mano del nuevo sistema de físicas. **Ahora se puede revertir el uso básico del gancho para convertirlo en nuevos utensilios**: propulsores, cables retráctiles, globos aerostáticos, etcétera. De esta forma, está en la mano del jugador convertir cualquier pieza del escenario en un arma o vehículo; solo hace falta echar volar la imaginación. La realidad es que las posibilidades quedan dentro de un plano meramente **anecdótico** y alejado de lo logrado dentro de la competencia. Lo más útil es utilizar el equipamiento clásico al que siempre hemos estado acostumbrados.

No contento con ello, la otra cara de la moneda se encuentra en el sistema meteorológico, o mejor dicho, los tornados. El clima de la región es propensa a que aparezcan torbellinos, y cuando eso ocurre es mejor salir por patas. Durante la campaña publicitaria parecía que tendría más peso en la jugabilidad y, sin embargo, como ha ocurrido con las físicas, pasa a un plano **secundario**. Todo esto me lleva a pensar si la dirección ha sido la adecuada. Los pocos puntos inéditos hasta el momento hacen auténticas aguas durante el progreso; en ningún momento he tenido la sensación de estar ante una propuesta fresca y renovada, sino en una especie de actualización de menor rango para rellenar los resultados fiscales de un cuarto en específico.

Uno acaba hasta los mismísimos de *hackear* zonas y escoltar prisioneros, que es lo que he hecho durante buena parte de la aventura. Este tipo de avance tan característico de generaciones anteriores se encuentra desfasado. Es una manera vaga y vulgar de extender el paso del jugador. No puedo negar que algunos objetivos principales tienen su gracia; una mota minúscula en un oasis decrépito. Incluso los niveles de caos no se encuentran todo lo visible respecto a las anteriores versiones. Su mejor baza, la de destruir a diestro y siniestro, **no motiva de la misma manera**.

Siempre había concebido la saga como una evolución de la fórmula de Pandemic Studios. Sí, me refiero a *Mercenarios*, uno de los juegos al que le guardo más cariño de mi etapa en PlayStation 2. Los dos comparten muchas similitudes en una comparativa directa y, de alguna forma, los suecos habían transformado esa fórmula en una experiencia ágil y frenética. No es casualidad el éxito repentino de la ▸

El viento como aliado

—

Las físicas harán de las suyas cuando los tornados se aproximen a nuestra localización. Podremos jugar con el viento para tomar ventaja en el combate.



segunda entrega, realmente proponía un mundo abierto muy poco visto durante la generación de Xbox 360 y PlayStation 3 en aquellos momentos. Una vez disipada la sorpresa, no queda nada.

Si en 2015 encuentro motivos para el (pequeño) descalabro, ahora ha ocurrido exactamente lo mismo. El grueso del equipo se encuentra en plena recta final del desarrollo de ***Rage 2***, una producción mucho más importante, debido a su colaboración con id Software. Me es difícil encontrar cosas buenas que alabar del conjunto. Bien es cierto que este texto lo escribo desde el ventajismo de leer las reacciones del público al haber salido ya al mercado. **Algunos jugadores lo encuentran muy disfrutable** o simplemente están de acuerdo con recibir el mismo paquete renovado en apariencia. Hay de todo en la viña del señor. La cuestión es que están tirando por el retrete las posibilidades que lograron en 2010.

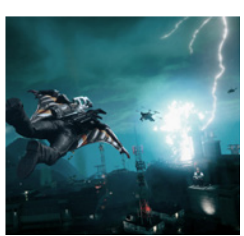
Ya no hablo como profesional, sino como consumidor. No podemos dejar que las grandes empresas nos vean como borregos en el redil. **Debemos ser críticos con las cosas que nos gustan.** No es normal que *Just Cause 4* llegue en el estado en el que se encontraba de lanzamiento ni tampoco que haya perdido características sin ninguna justificación aparente. La realidad es que estamos ante un videojuego **sin alma**, un fracaso que engorda la lista de marcas que pudieron ser algo más y no lo fueron.

Estamos actualmente en uno de los mejores momentos de la historia reciente de esta industria. Esta especie de época dorada está dejando el listón por encima de otros marcos temporales. No podemos dejar pasar por alto circunstancias o acciones

Imágenes del juego







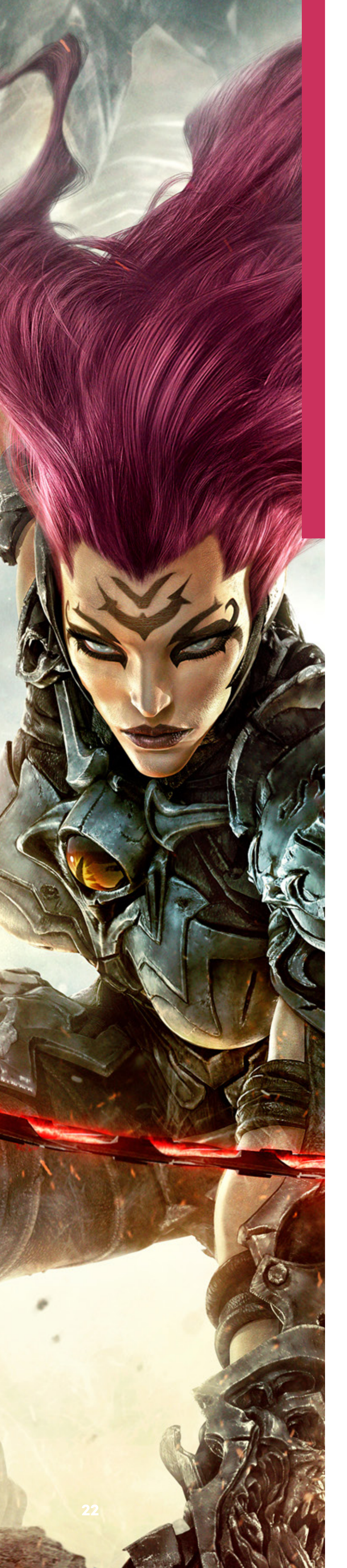
"DEBEMOS SER CRÍTICOS CON LAS COSAS QUE NOS GUSTAN"

que en otro día no tenían la misma importancia. Nuestro deber como consumidor pasa por exigir productos de calidad óptima. Queremos menos situaciones embarazosas al estilo *Fallout 76;* queremos menos productos que denoten dejadez como el que protagoniza estas líneas; queremos ser respetados. **Nuestro dinero tiene valor.**

Me temo que Square Enix conoce de sobra la escasa repercusión que ha causado su lanzamiento. Lo lógico sería que compartiera congelador junto a otras propiedades intelectuales como *Deus Ex* (de lo que no puedo estar más en desacuerdo). ¿Un reinicio? Sería lo mejor. Cuando *Hitman* estaba bajo el amparo de los nipones, hacer borrón y cuenta nueva fue clave para brindar la libertad creativa que necesitaban tras la irregularidad de *Absolution*.

Para concluir, me gustaría dejar claro que más que un análisis es una reflexión sobre el rumbo de este tipo de prácticas. Si sirve para abrir dar un nuevo punto de vista, habrá merecido la pena. Si no, quizá *Just Cause 4* sea el título que buscas para desenchufar el cerebro y perder horas en vano. Una cosa queda clara: **viva la diversidad del ocio electrónico.** ■





PS4 · XBOX ONE · PC

DARK
SIDERS III

POR **MARC** ARAGÓN

VOLVEMOS
AL APOCALIPSIS

Nos ponemos en la piel de Furia, la tercera de los jinetes del apocalipsis en un título divertido, aunque con un desarrollo irregular.

THQ ha vuelto (ahora con el apellido Nordic) y con ella la saga *Darksiders*. La que nació en 2010 como una de las obras nuevas más prometedoras del año, **ha vivido momentos duros.** Su primera entrega levantó expectación por su dirección artística a cargo del dibujante Joe Madureira, que nos trasladaba a un colorido apocalipsis repleto de extraordinarias criaturas nacidas de su pluma. El título tomaba elementos de diseño de otros como *The Legend of Zelda* para crear un mapeado abierto por el que podíamos deambular. La historia nos ponía en la piel de Guerra, uno de los jinetes del apocalipsis, y nos llevaba a derrotar a distintos demonios que se ocultaban en mazmorras en las que, además, obteníamos nuevos ítems que nos abrían nuevos caminos. La trama, sin ser nada del otro mundo, quedaba así repartida por el mundo e incitaba al jugador a descubrir y explorar nuevos lugares. Lo cierto es que, al menos para mí, este fue uno de los tapados del año. Puede que no fuera rompedor ni sobresaliera en ningún aspecto, pero era (y sigue siendo) capaz de entretener durante todo su recorrido. Las ventas, por otro lado, fueron más bien modestas. Los juegos de aventuras para un jugador no viven sus mejores momento y *Darksiders* fue **una de esas víctimas del mercado.**

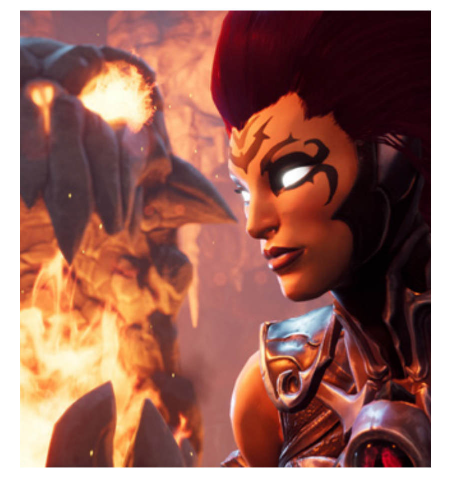
La segunda parte cambia de protagonista —dejamos atrás a Guerra y pasamos a encarnar a Muerte— y de diseño. Los ítems únicos conviven con un sistema de *loot* aleatorio, similar al de *World of Warcraft* o *Diablo* que nos proveía de armas y armaduras. En lugar de mazmorras distribuidas por un mapa interconectado pasamos a una serie de zonas más pequeñas por las que vamos avanzando con la narración. Esta serie de cambios reforzaba la separación entre los dos protagonistas, tan diferentes entre sí como la forma de controlarlos. El punto negativo es que esto también **se percibió como indecisión** en el rumbo de la saga, que perdía una parte de su identidad —su *gameplay*— debido al fracaso de su primera entrega, aunque realmente no lo fuera. Muerte no acabó de conquistar al público y no consiguió igualar las ventas de su hermano. Un duro golpe para THQ, que, **sumado a otros proyectos fallidos**, acabó haciendo quebrar a la compañía.

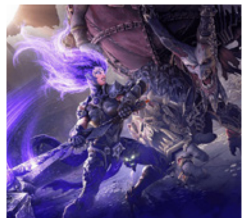
Ahora, con la saga resucitada de la mano de THQ Nordic, nos ponemos en la piel de Furia, la tercera jinete del apoca-

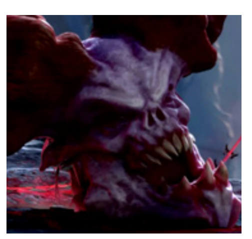
lipsis, y volvemos a la tierra devastada por la guerra entre cielo e infierno. De nuevo, al cambio de protagonista le acompañan una serie de cambios profundos en todas —o casi— las mecánicas de juego. El sistema de *loot* de Muerte desaparece, aunque se mantiene la **progresión por niveles**. En su lugar se incorporan mecánicas sacadas de la saga *Dark Souls,* aunque implementadas con mucha menos gracia. Al igual que en los trabajos de Miyazaki, derrotando enemigos conseguimos **almas** —nombre que ni siquiera han tenido la cortesía de cambiar—que luego podemos consumir para subir de nivel en una cantidad cada vez mayor. Si morimos, las almas acumuladas permanecerán en el lugar en el que hayamos sido derrotados hasta que vayamos a recuperarlas, aunque, si volvemos a caer por el camino desaparecerán para siempre. Sin embargo, mientras que en la saga *Souls* necesitamos acumular toda la cantidad necesaria para comprar un nivel, en la obra de THQ podemos consumir todas las almas que hayamos conseguido aunque no tengamos suficientes para alcanzar el siguiente nivel. De esta forma, **se puede ir siempre sobre seguro**, sin temor a perder nuestro preciado botín. Desaparece esa tensión que se generaba por el simple hecho de caminar por el mundo cargado de almas, ese miedo al castigo por jugar de forma imprudente o temeraria que hacía tan grande a *Dark Souls*.

Y, al igual que ocurrió con los cambios de la segunda entrega, estos también me han hecho arquear la ceja en más de una ocasión. Aprecio la voluntad de cambio, de **hacer un juego nuevo en cada entrega**, pero creo que las decisiones de diseño que se han tomado no encajan con el resto de la imagen. Para empezar, la dificultad se ha aumentado para que las nuevas mecánicas mantengan su sentido, lo que hace que Furia parezca la más débil de los jinetes. Sus movimientos no están tan trabajados como para hacer justicia a esa dificultad añadida y los esquives, aunque se hagan a tiempo, no evitan que sufras daño de un ataque que acabe golpeando el aire. Cosas como la **interrupción de ataques**, ya sean de Furia o de los enemigos, o el retroceso al recibir daño no están bien planificados. El combate, en pocas palabras, no es tan divertido como en las entregas anteriores.

Imágenes del juego





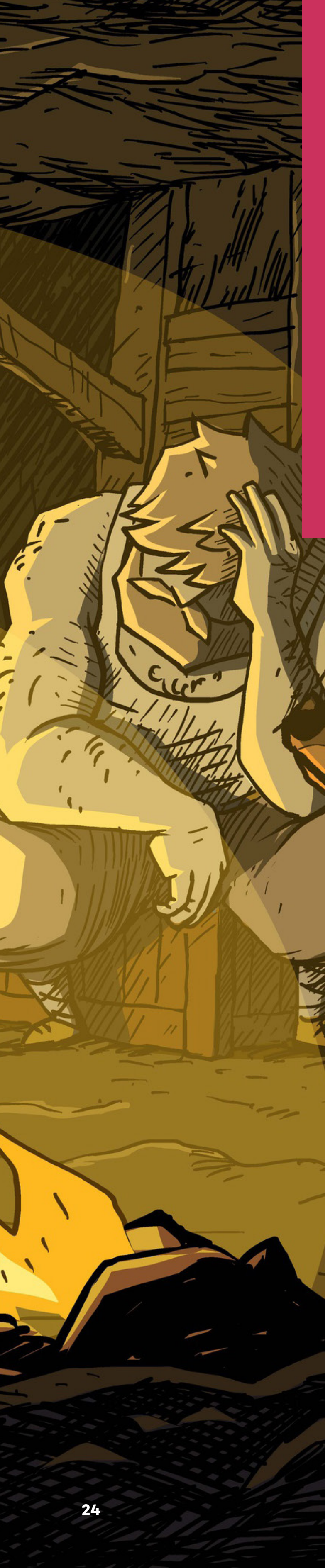


"EL COMBATE NO ES TAN DIVERTIDO COMO EN LOS ANTERIORES"



Más allá de eso, el tomar prestadas mecánicas de otros juegos es algo lícito, siempre y cuando se haga bien y se añada algo propio —aunque sea por simple cortesía— para que no sea un mero «copiar y pegar». Sin embargo, el castigar de forma severa al jugador y ponerle difícil el enfrentamiento más sencillo funciona bien en las manos de Miyazaki, pero no aquí, aunque **el castigo sea más amable** en esta ocasión. La razón es que el director japonés lo acompaña con una forma muy concreta de narrar que encaja a la perfección con el resto de la obra y encierra una historia que hay que descubrir poco a poco, **pagando con sangre y voluntad cada paso**. Se gana el derecho a frustrar al jugador con pequeñas recompensas de gran valor y una enorme sensación de mejora, no en el avatar, sino en el propio usuario. El trabajo de THQ Nordic no está a ese nivel por mucho que le pese e intentarlo no hace más que perjudicar la imagen final del producto, ya que han tratado de subirse a un carro en el que ya hay demasiada gente.

Sigue siendo divertido encarnar a Furia, pero esos pequeños detalles **empañan la experiencia final**. El resultado es un titulo con pocos alicientes para jugarlo si no se es *fan* de la saga, sin apenas atractivo para atraer a nuevos usuarios, algo que THQ necesita desesperadamente. ■



NINTENDO SWITCH

VALIANT HEARTS
THE GREAT WAR

POR **MARTA** GARCÍA VILLAR



RETAZOS DE HUMANIDAD **EN EL INFIERNO**

Cuatro años después de su lanzamiento original llega a Nintendo Switch un canto inmortal de amor y sacrificio inspirado en la Primera Guerra Mundial y sus víctimas.

No he estado en las trincheras. No he perdido la visión de mis pies mientras silbaban las bombas a mi alrededor. No he visto la sangre en mis manos mientras luchaba por detener hemorragias, ni he rasgado banderas presa de una rabia mayor que yo misma. No he sentido los arañazos del alambre ni el barro en mi cuerpo tratando de huir de una absurda realidad. **Esta no es mi historia, sino la de ellos**, la de Emile, Anna, Freddie, Karl… y el noble perro Walt, desconocidos símbolos y abstracciones de las decenas de millones de seres vivos que perdieron la vida en la Gran Guerra entre 1914 y 1918.

***Valiant Hearts* es un canto a esos corazones desolados,** un título que permanece anclado en el recuerdo por muchos años que pasen. Una aventura gráfica de exploración, acción, puzles y lógica que nos muestra cómo **la historia y el arte se dan la mano** en un retrato poliédrico de tolerancia, superación y sacrificio. Y es que recordar en mi plataforma portátil al juego **ganador del Game Award a Mejor Narrativa en el año 2014** me ha devuelto la imagen de una ficción en la que la impotencia, por pura empatía con sus personajes, devoraba mis entrañas. No, yo no he estado en las trincheras y aún ignoro muchas sombras de un mundo que a veces no alcanzo a comprender… pero el cariño que he llegado a sentir por los cinco protagonistas de este titulo **agita los pilares de mi corazón**, me hace atisbar un miedo que jamás he experimentado y me abraza con fuerza y consuelo hasta su mismísimo final.

Ubisoft Montpellier tiene en su haber un legado reconocido con *Rayman Legends, Rayman Origins* o aquella mirada divina y experimental que fue *From Dust.* Gracias a UbiArt Framework, motor de desarrollo propio utilizado en los títulos de *Rayman* citados, *Valiant Hearts* adquiere **una estética muy personal, definida** y propia del cómic que me recuerda a la cinta de animación *Cuando el viento sopla*, de J. T. Murakami. Al igual que esta devastadora pelicula británica, la realidad narrada en *Valiant Hearts* es de una crudeza plomiza y asfixiante, si bien el diseño artístico de los personajes suscita una dulzura casi infantil en un poderoso contraste. Cuando el arte de este juego abraza la cruda realidad histórica **nada en su configuración queda al azar,** ya que el título no deja de comunicar y cumple con el objetivo de acercar información y despertar in-



En ***Valiant Hearts*** los niveles muestran una **variedad de mecánicas** que discurren entre el sigilo, la persecución, la exploración, algún que otro *quick time event* o la interacción con el entorno. En la mayoría de ocasiones tendremos que alternar entre personajes para encontrar objetos, encadenar tareas y solucionar problemas. *A priori* puede parecer un esquema repetitivo, pero su **ritmo variado** impide el temido tedio.

terés en profundizar en el conflicto, de llamar la atención del mayor público posible y aportar enfoques complementarios que diluyen las fronteras entre ficción y realidad.

Galardonado con un **BAFTA** y conmemorado por la comisión **Mission Centenaire 14-18** como uno de los proyectos más innovadores sobre la Primera Guerra Mundial, esta aventura de puzles y aventura agita conciencias y ofrece una **perspectiva didáctica y cercana** a tan tenebroso conflicto. El enfoque histórico y su rigor quedan expuestos mediante la inclusión de **paratextos desbloqueables** que recogen testimonios o notas divulgativas sobre distintos aspectos. De este modo, o bien pausar la ficción y profundizar en las raíces históricas o bien seguir adentrándome en esta **tragedia de destinos cruzados** ha sido siempre una elección que ha quedado en mis manos como jugadora. Cuando decidía interrumpir mi exploración para leer textos sobre la función y triste sacrificio de los perros en combate o sobre las condiciones de vida en los campos de prisioneros tenía la sensación de que ***Valiant Hearts*** **era mucho más que un juego, que una lección y una ficción**. Era en esos momentos de contraste entre las dulces líneas animadas de cómic con las grises almas atrapadas en fotografías en blanco y negro cuando sentía lo **trascendente, completo y coherente** que es este título al que se denominó «falso indie»,

"VALIANT HEARTS ES UN CANTO A ESOS CORAZONES DESOLADOS"

Precisamente, debido a esa consideración y como protesta por el detrimento del proceso creativo colectivo en favor del fragmentado que impera en los triple A, **Yoan Fanise,** director del juego, **abandonó la compañía** en busca de nuevas oportunidades, aunque me agrada (y me intriga) ver que ha seguido explorando la Gran Guerra como director creativo de *11-11 Memories Retold*.

La narración integrada en las mecánicas de **exploración *side-scrolling*** y la personalidad propia de cada uno de sus cinco personajes es uno de los puntos definitorios de *Valiant Hearts*. El sigilo y la interacción con el entorno para salvar obstáculos y puzles suele ser la tónica general, pero **se agradece la continua variedad** que ofrece, en ocasiones, retos a contrarreloj, puzles de lógica o incluso *quick time events*. Aunque la dificultad de los desafíos no es particularmente elevada, el juego se adapta bien a ello y **ofrece tanto un sistema de pistas como un modo Veterano** que las anula y esconde elementos interactuables. Asimismo, plantea el reto de hallar distintos objetos coleccionables en cada uno de los niveles.

Esta triste historia de cruces de caminos y **destinos entrelazados** en el horror de la guerra queda expuesta en cuatro capítulos que cuentan, principalmente con viñetas, textos y recursos propios del cómic además de un **exquisito doblaje al español** para ambientar y contextualizar la trama entre transiciones. Como ya señalé anteriormente, a nivel histórico *Valiant Hearts* destaca con una fuerza respetuosa en **el uso e integración de sus paratextos añadidos,** pero este recurso también brilla en la ficción de su propio mundo: este *port* de Switch incluye, como bonificaciones, una galería de arte y **el evocador cómic interactivo *Dogs of War*,** todo un homenaje a los animales de guerra simbolizados en el perro Walt, una criatura «con todas las virtudes del hombre y ninguno de sus defectos», tal y como evocan los tristes versos de Lord Byron recogidos en esta historia.

No, **no he estado en las trincheras** como Emile y agradezco no haber roto banderas a la par que mi alma como Freddie. Pienso que **no he visto la sangre** que empapa el regazo compasivo de Anna y lo agradezco, al igual que el no haber olfateado la muerte entre el barro como Walt y no haber reprimido, como Karl, el vigor presa de la añoranza más profunda. Agradezco cada día que se sigan esgrimiendo representaciones en el recuerdo. Que experiencias artísticas como *Valiant Hearts* **me recuerden la humanidad** que aún conservo. ■



NINTENDO 3DS

LUIGI'S **MANSION**

POR **FERNANDO**BERNABEU



EL MARIO VERDE SE VUELVE A **ADENTRAR EN SU MANSIÓN**

La experiencia de Grezzo para adaptar clásicos de Nintendo a 3DS se nota mucho en este *port* del gran juego de GameCube.

Como si se tratara de un viaje atrás en el tiempo, Nintendo sigue devolviéndonos sus clásicos del pasado en las actuales consolas. No obstante, de tanto recordar lo pretérito parece que se han quedado atascados y **no terminan de dar el paso de jubilar a su 3DS**. Esta versión de *Luigi's Mansion*, perfectamente adaptada por Grezzo a las dos pantallas, da cuenta de que con uno de los primeros modelos de la consola no se puede jugar bien a un título que habría quedado tremendamente bien si se hubiera hecho el *port* para Switch.

Me explico. Tengo un modelo Nintendo 3DS XL, el cual **no cuenta con un segundo *pad* deslizante**. Dado que la mejor forma de manejar a Luigi por su mansión es hacer que camine con el *stick* izquierdo y que se encare en cualquier dirección con el derecho (para así conseguir atrapar mejor los fantasmas), mis partidas se veían mermadas ante la imposibilidad de jugar adecuadamente. En el *Luigi's Mansion* original, que se desarrolló para GameCube, esta era una de sus bazas principales, pues **era la primera vez que una consola de Nintendo contaba con un segundo *stick*, el famoso *stick* C**.

Es posible que alguien que no esté familiarizado con el original, pero sí con la secuela que salió en 3DS hace unos años, no tenga ningún problema, pero esta fue la tercera vez que encarné al «Mario verde» para librar su mansión de fantasmas, así que ya me sabía todos los recorridos que tenía que hacer. **En todo momento lo que sentí es que tenía las manos atadas y no podía enfrentarme bien a los enemigos.** Con un solo *stick* es imposible caminar hacia atrás, de modo que me tuve que limitar a huir de las apariciones hasta conseguir una buena distancia que me permitiera girar y darles caza sin sufrir una penalización por ello. Este control ortopédico me impidió disfrutar correctamente del título.

Por eso mismo, lo único que puedo hacer es recomendar el original y no esta versión que, aunque se puede disfrutar en cualquier parte, no ha salido en Switch. **En esa consola sí que hubiera brillado como un clásico reformado**.

Entiendo que Nintendo no quiera **despoblar de catálogo actual a su 3DS**, pero este título demuestra que ya va siendo hora. Están coexistiendo modelos antiguos con los nuevos cuando queda demostrado que la gran N solo se preocupa de que sus juegos se puedan jugar bien en estos últimos. No me gusta un pelo cuando en estas revisiones se camina hacia atrás en el tema del control, pues es algo que ya he visto repetirse en otros títulos que Nintendo recupera para 3DS, como el *remake* del primer *Mario & Luigi*.

Por lo demás, *Luigi's Mansion* para 3DS cuenta con algunos añadidos para que se note una cierta mejora respecto al original (existe un modo cooperativo, por ejemplo), pero **no hay nada que sea lo suficientemente imprescindible como para que cambie de opinión**. El clásico de GameCube se juega mucho mejor en caso de no poseer una New 3DS. De lo contrario, esta es una compra bastante recomendada. ■

PERSONA 5
DANCING IN STARLIGHT

POR **SERGIO C.** GONZÁLEZ



DELEITE EN LO SONORO, **FALTA DE AMBICIÓN JUGABLE**

Persona regresa con dos nuevas entregas musicales, pero entre tanto baile se olvidan de dar pasos hacia delante.

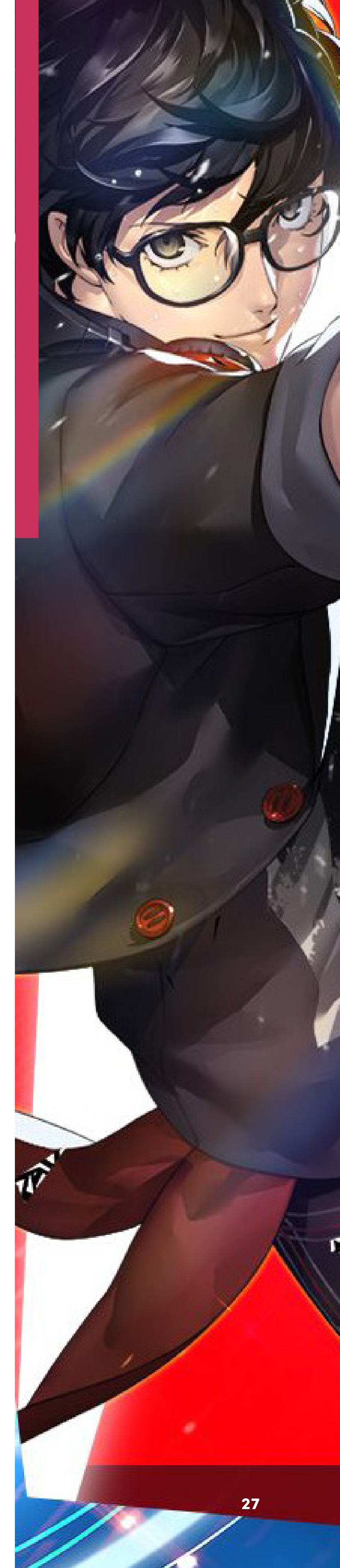
Hablar de la saga *Persona* no es hacerlo de cualquiera; no al menos en Occidente, donde la llegada de cada entrega ha estado precedida de su correspondiente cruce de dedos. Igual de especial fue la llegada de *Persona 4: Dancing All Night*, una obra a modo de *spin-off* donde el protagonista no era otro que la banda sonora. Porque la saga de P Studio lo justificaba en sí misma, sin embargo, *Persona 5: Dancing in Starlight* pierde parte de su atractivo por lo **poco ambiciosa de su propuesta jugable**, y es una lástima.

En un momento donde el nombre de *Persona 5* resuena en la actualidad del sector, poder jugar a este título nos da más motivos aún para recomendar dicho videojuego, pero no tanto este, que es el que nos concierne. No en vano, los **25 temas incluidos** en este título musical cumplen sobremanera su cometido, se salvan de lo que podría haber sido un aliciente de alarma para los *fans* después de un centenar de horas en el excelente JRPG cuya composición sonora recayó sobre **Shoji Meguro**. Esta vez es **Ryota Kozuka** —reputado diseñador de sonido y compositor en *Shin Megami Tensei* y del anterior *Persona 4: Dancing All Night*— quien toma el rol de máximo responsable de lo que escuchamos.

No nos vamos a engañar: **a nivel sonoro es un auténtico espectáculo**, tanto en la entrega dedicada a *P5* como en el también incluido en nuestro código de análisis, *Persona 3: Dancing in Moonlight*. Videojuegos que se prestan a jugar con auriculares, que claman al cielo haber jugado a los títulos a los que hacen referencia para entender aquello que se muestra. Hay detalles que se agradecen, como la inclusión de *Light the Fire Up in the Night* (en ambas versiones), de *Persona Q*. Para más inri, se incluyen escenas tomadas directamente de la serie de animación japonesa y otros vídeos de conciertos reales celebrados en Japón.

El problema, insistimos, viene en la sensación de haberse hecho sin la pasión por la excelencia que sí encontramos en los dos títulos originales. En un momento de la generación como este, siendo sinceros, **a mí no me vale**. No me malinterpretéis: jugablemente es notable, es gratificante cuando terminas dominándolo, porque sientes que el ritmo se te impregna en el cuerpo y vas al son de la música, solo que es casi idéntico a lo que ya hicimos antaño. En lo visual no tengo mucha pega, aunque se nota algo más de trabajo en *P5: DiS* que en *P3: DiM*; tampoco en el rendimiento, donde por fin podemos gozar de unos constantes 60 *FPS*.

He tenido un problema que, creedme, me sigue costando entender con esta pareja de títulos, y es **la ausencia de modo historia**. Aunque lo que se contase en la anterior entrega no fuese digno de elogio, ese soporte narrativo era un aliciente más para continuar jugando. Esto acrecienta aún más mi sensación de que este producto, al igual que su prójimo, no han tenido detrás el cariño y apoyo a la altura de los videojuegos a los que homenajean, por el motivo que sea. ■





NINTENDO SWITCH

TAIKO NO TATSUJIN: **DRUM 'N' FUN**

POR **MARTA**GARCÍAVILLAR



DIVERSIÓN (E IMPRECISIÓN) **A GOLPE DE TAMBOR**

El rey rítmico del *arcade* nipón llega a Nintendo Switch con serios problemas en su control por movimiento.

El *taiko* es un **instrumento tradicional japonés** asociado a la fiesta y las celebraciones folclóricas, un enorme tambor que puede tocarse golpeando la piel (*don*) o el canto de madera (*ka*) para combinar distintos tipos de sonido, además de redobles frenéticos. Estos movimientos suponen la base de las mecánicas en **la popular saga de *arcade*** *Taiko no Tatsujin,* que nació en 2001 y aterriza en Nintendo Switch con *Taiko no Tatsujin: Drum' n Fun.* Dada mi especial devoción por la cultura japonesa en su amplio espectro general y por los juegos de ritmo en particular, la traslación de este concepto en formato doméstico y por control de movimiento parecía contar con todos los ingredientes para encandilarme, pero la realidad es que, al final, **no he dejado de verle luces y sombras** que no he sido capaz de ignorar.

El título encuentra su punto fuerte en un **amplio catálogo de más de 70 temas musicales** divididos en categorías jugosas para los *fans* de la cultura japonesa, tales como Vocaloid, Pop o Anime, en las que no faltan éxitos recientes del *j-pop* como **«Zenzense»,** de la banda sonora de ***Your Name***, o temas de icónicas series como ***One Piece*** (**«We Are!»**) o ***Evangelion*** (**«A Cruel Angel's Thesis»**). Este repertorio hace hincapié, además, en la especial identidad de Nintendo con la inclusión de nombres de su marca, como ***Super Mario Odyssey, Splatoon 2*** o ***Kirby*.** No puedo negar que mi corazón *fan* halló una especial motivación y deleite en el hecho de esgrimir baquetas en el aire al son de ***Mi vecino Totoro***, pero no podía dejar que los árboles me impidieran ver el bosque.

Y es que la realidad sombría de este bosque está presente en el hecho de que, tras un ejercicio de contraste, concluí que **el periférico del *taiko,*** únicamente a la venta con la edición especial del juego, me resultaba la opción óptima para abordar los desafíos más exigentes y estimulantes del Modo *Taiko* en sus dos últimos niveles de dificultad. Este periférico, de *stock* muy limitado, **es difícilmente accesible a estas alturas**, lo cual sesga considerablemente la experiencia que puede recibir el jugador con respecto a sus posibilidades jugables. Agradezco la variedad de alternativas con controles mediante la pantalla táctil, botones y el control de movimiento con los *joycon,* aunque, si bien esta última parece la opción más cercana a la experiencia de blandir baquetas, **su imprecisión** según el dispositivo **me hizo tener que experimentar con distancias** y movimientos hasta conseguir la exactitud que a veces demandaba el juego.

La luz que se filtra por estos árboles oscuros reside, sin embargo, en su exquisito **Modo Festivo**, el cual **se ha convertido en el rey de mis reuniones** de amigos y familiares. Con minijuegos cooperativos, competitivos y en equipos, esta selección de **retos rítmicos** tiene un encanto especial que ha llegado a llenar horas de diversión y risas en compañía. A su favor, además, está el componente estético de **un humor japonés muy peculiar** y el retrato folclórico de **costumbres** que suscita interés y curiosidad. Os garantizo que abrazar el surrealismo de «jugar a las sillas» con abejitas o al «escondite inglés» con un demonio *namahage* es toda una experiencia. Al fin y al cabo, en *Taiko no Tatsujin Drum'n Fun* encontramos luz y sombra, sí, pero, **ante todo, diversión.** ■

ASTROBOT:
RESCUE MISSION

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



EN BUSCA DEL
ROBOT PERDIDO

PlayStation VR recibe por sorpresa su propio *Mario Odyssey*.

Sony Japan nos tiene demasiado acostumbrados a ser uno de los equipos internos de la compañía nipona que más arriesga en sus propuestas. Ahora, con la llegada de la realidad virtual, se encuentran comprometidos en apoyar aquellos productos en exclusiva para el dispositivo de PlayStation. No solo han ayudado a trasladar la experiencia ***Déraciné***, fruto de la colaboración junto a From Software y el maestro **Miyazaki-san**, sino que también han tenido tiempo de reinterpretar las plataformas con *Astro Bot: Rescue Mission*.

Que no os engañe la estética: estos robots que erraron en su intento por convertirse en mascota de la empresa han tenido su oportunidad de redimirse, y vaya si lo han hecho. Jugaremos a «ser Dios» para guiar a los robots en busca de sus compañeros desaparecidos por los niveles. La gracia radica en el movimiento de 360 grados, lo que nos permite tener **una perspectiva global** como si de una maqueta se tratara. Debemos alterar el terreno, cambiar la forma del DualShock en un elenco de armas de todo tipo y buscar las monedas ocultas para recibir suculentos extras.

Tras haber pasado cerca de un año con el dispositivo, tengo la percepción de que este tipo de experiencias son **idóneas para la realidad virtual.** Hay que tener en cuenta las limitaciones de esta tecnología en el momento en el que nos encontramos. Tener un cable colgando del casco, por más que esté oculto no deja de ser incómodo. A su vez, que la localización de los mandos de movimiento sea a través de la luz que emiten hace que el campo de juego se reduzca únicamente a estar frente la cámara; no todos tenemos una habitación espaciosa como para dejar muchos metros de margen.

Hacen falta más proyectos teniendo un mando tradicional en la mente. Hasta el momento no habíamos visto ningún título que apostara por la imagen del plataformas en su esencia más tradicional, y sin embargo, se ha convertido directamente en uno de los mejores motivos para hacerse con las gafas. La campaña principal nos llevará a través de veinte niveles de una dificultad bastante medida; la chicha reside en el contenido *end game*, donde se reúnen **veintiséis desafíos** que ponen a prueba todo lo aprendido hasta el momento. No son largas, su duración varía dependiendo de si somos curiosos ojeando el escenario o vamos directos al grano.

Se siente un progreso desde que comenzamos con los típicos saltos básicos hasta los últimos niveles que demandan máxima precisión. Dentro de una tónica un pelín infantil se esconde un título **profundo, exigente** y nada fácil de encontrar dentro de las producciones de hoy día. ***Astro Bot: Rescue Mission*** se ha convertido automáticamente en un imprescindible para veteranos y recién llegados al nuevo universo del mundo del videojuego. Chapó. ■




PULSA START · RESIDENT EVIL 2 · DESARROLLA: CAPCOM · PLATAFORMAS: PS4 · XBOX ONE · PC · LANZAMIENTO: 25 ENERO 2019
OFFICER
RACCOON
POLICE
RPD



Resident Evil 2.

por Alejandro Castillo

Capcom supo jugar muy bien sus cartas tras el descalabro entre el público generalista sobre el rumbo que había tomado la franquicia *Resident Evil*. Es así. La pasada generación colapsó con el cóctel (absurdo en muchas ocasiones) de explosiones y situaciones límite que no harían arquear una ceja ni al mismísimo Michael Bay. Tras unos dubitativos intentos por revertir la situación junto a la subsaga *Revelations*, el verdadero inicio comenzaría con una séptima entrega numerada que cambiaría por completo el modo en el que percibíamos su terror gracias a la primera persona.

Enero de 2017 queda ya lejos. Ahora, justo a las puertas de recibir el nuevo capítulo, se abre el debate sobre si estamos ante un *remake* fiel de la secuela de uno de los mejores *survival horror* de todos los tiempos. El concepto queda claro desde el primer momento: la compañía toma la experiencia de los últimos años para sintetizarla en una fórmula actualizada a los tiempos que corren sin olvidar las raíces que lo convirtieron en todo un clásico. A través de Koch Media, **he podido pasar cuatro horas a bordo de esta nave del misterio.** ¿Encontraré a Iker Jiménez vagando por Raccoon City? Me temo que no, aunque lo que hallé daría para una temporada completa de su programa.



El terror vuelve en plena cuesta de enero

La nueva versión de Resident Evil 2 *es uno de los primeros platos fuertes que aguardan en 2019. Capcom apuesta por seguir en su escala de terror alejada del artificio.*

Tomo los mandos con la percepción de haber vivido este ritual con anterioridad. Fue justo a las puertas de este verano cuando tuve la oportunidad de probarlo por primera vez. En aquella ocasión, era simplemente la demostración publicada durante el gran evento californiano, donde controlaba a un Leon aún impactado por lo acaecido en la ciudad a través de los lúgubres pasillos de la comisaría. Ese nivel, ya casi convertido en denominación de origen por los propios seguidores, me demostró que todavía era posible mezclar mecánicas de los grandes nombres de finales de los años noventa con la accesibilidad que nos concede la tecnología de nuestros días.

«Sigue siendo una experiencia de papel y boli», es la frase que suelo utilizar cuando charlo de esta vivencia en el cara a cara. La comisaría guardaba secretos y rompecabezas que precisaban de anotaciones si quería tener clara mi hoja de ruta. Esas mariposas en el estómago al descubrir este potencial apuntaban a que, de seguir al mismo nivel de calidad, podríamos estar ante uno de los mejores *remakes* jamás realizados. Tras volver de este pequeño *flashback* personal, di cuenta de lo que iba a jugar a continuación. Tres zonas divididas según el personaje: **Leon**, **Ada** y, cómo no, **Claire**.

Las secciones con Leon tienen un ritmo muy marcado, que abarca entre la acción más desenfrenada hasta la exploración en soledad. Durante los primeros cinco minutos debo enfrentarme a una horda de muertos vivientes en angostos pasillos de la parte subterránea de la comisaría, perteneciente a los calabozos y al garaje. Entre todos ellos, **avisto a un señor alto, ataviado con una gabardina y un sombrero** que oculta la parte superior de su rostro. Inocente de mí, intenté establecer un acercamiento hostil junto a mi querida escopeta. Craso error, y es que en ningún momento pude parar su paso firme hacia mi posición. Tras dos *punchs* directos a la mandíbula del policía, besé la lona de *Resident Evil 2* por primera vez. En efecto: **había conocido a Mr. X**, el Tyrant que tantos quebraderos de cabeza dio en 1998.

Tras escapar de la situación, un fundido en negro nos transporta a otro nuevo nivel con la figura de Ada, a la que poco después podremos controlar. Se me indica específicamente que tenga cuidado con los aspectos que

"SIGUE SIENDO UNA EXPERIENCIA DE PAPEL Y BOLI"



"QUIERO ABRAZAR LA OSCURIDAD, SENTIRME UN EXTRAÑO EN LOS RINCONES A LOS QUE EN OTRO TIEMPO LLAMABA HOGAR"

revelo de esta sección, ya que es donde se concentra buena parte del grueso argumental. Lo que sí puedo decir es que me resultó un tanto decepcionante la forma en la que se desenvuelve el diseño de niveles. Esa escasa media hora era un simple cuello de botella unidireccional en la que debía completar pequeños puzles de pirateo para poder seguir avanzando. Tampoco esperéis grandes rompecabezas, pasé buena parte del tiempo sobrecalentando simples ventiladores.

Lo mejor de la mañana, sin lugar a dudas, **fue Claire**. Volvía a uno de los mapas iniciales, la comisaría, pero de un modo mucho más asfixiante. Además del cambio de posición de los enemigos básicos, se añadía la presencia de los Lickers y del Tyrant. Tuve que poner en práctica lo que recordaba de mi primera visita para jugar a una especie de gato y ratón a medio camino del *speedrun* más veloz. Aquí el sonido desempeña un papel crucial, ya que las pisadas de los adversarios indican si están cerca de nosotros o se encuentran en plena persecución. No os podéis imaginar la tensión que viví en esos momentos. Incluso los compañeros profesionales allí presentes comentaban la habilidad que precisaba zafarse de tan testarudo enemigo.

Mientras echaba un vistazo al extenso listado de recompensas integrado en el menú principal, se me avisa de que mi tiempo ha terminado. **Las sensaciones son bastante favorables,** sobre todo teniendo en cuenta el contraste que he vivido entre las oportunidades en las que he podido probarlo y la campaña publicitaria. Tengo la sensación de que Capcom está tomando un enfoque erróneo al revelar tanta información relativa a las secuencias de disparo. Para mí, los pocos tiroteos desenfrenados que he jugado son el contrapunto amargo de **un conjunto por encima de lo que nos brinda el género de media** en estos momentos. Quiero ver oscuridad, sentirme como un extraño en los rincones a los que en otro tiempo llamaba hogar.

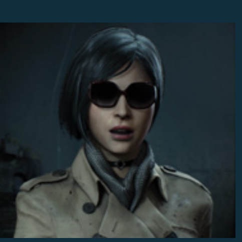
Solo espero que Capcom siga escuchando a su comunidad, un grupo de jugadores que añoran los grandes momentos de terror que pasaron a los anales de la historia del videojuego moderno. Por fortuna, parece que el futuro seguirá el mismo camino. ■

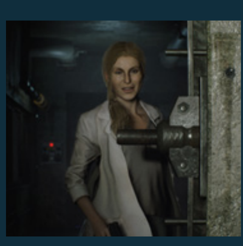
Imágenes del juego

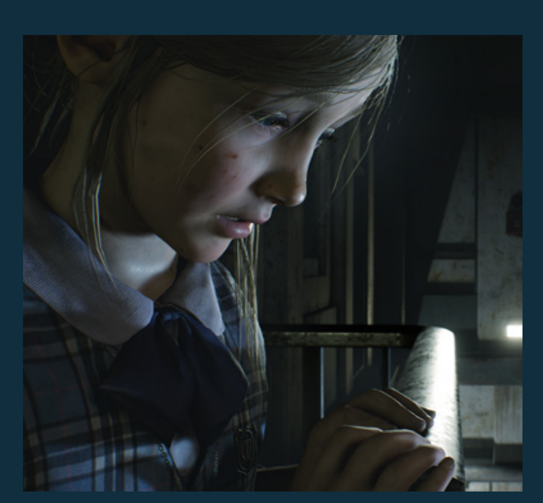
Viejos y nuevos rostros

—

Resident Evil 2 no está exento de contenido inédito, aunque también hay lugar para reencontrarnos con viejos amigos.







Kingdom Hearts III.

por Juan Pedro Prat

Pensaba que no tendría que volver a escribir sobre *Kingdom Hearts III* hasta que se lanzase definitivamente el juego. La tercera entrega de esta saga ya tuvo un avance en esta cabecera, pero **han cambiado tanto las cosas** desde que se publicó (en abril de este año), que estamos obligados a volver a elaborar un texto con todo lo concerniente a este título.

Si recordáis bien, la fecha de lanzamiento de *Kingdom Hearts III* seguía fijada en 2018 hasta que llegó el pasado E3. En la feria angelina, Square Enix desveló (para sorpresa de no muchos) que el título se lanza, finalmente, **el 29 de enero de 2019**, lo que implicó un retraso con respecto al marco de lanzamiento que se había fijado anteriormente. Solo este dato supone el cambio más importante con respecto al anterior texto que yo mismo os hacía llegar hace unos meses y hasta puede que tengáis el juego en las manos para cuando leáis este avance. ¿Quién sabe?

Lo que está claro es que ya **no hay vuelta atrás** y que se ha puesto fecha de comienzo a una de las aventuras más esperadas de los últimos años.




PULSA START · KINGDOM HEARTS III · DESARROLLA: SQUARE ENIX · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · LANZAMIENTO: 29 ENERO 2019

La importancia de saber cuándo **cambiar** *de corazón*

Kingdom Hearts III *comenzó a desarrollarse con Luminous Engine, el motor propio de Square Enix, pero dio tantos problemas que Tetsuya Nomura decidió dar el salto a Unreal Engine 4*

"TODAVÍA FALTA UN MUNDO POR DESVELAR"



Un desarrollo accidentado

—

Los muchos proyectos en activo de Tetsuya Nomura (*Final Fantasy XV*, *Final Fantasy VII Remake* y *Kingdom Hearts III*) hicieron que este último se retrasase más de lo debido.

La batalla definitiva entre la luz y la oscuridad está a punto de desatarse y en ella tendrán un papel primordial **los muchos mundos** que tendrán que visitar Sora, Donald y Goofy. Parece que a Square Enix le han hecho tilín las películas de **Pixar** y van a tirar de la rama de animación por ordenador que tan famosa ha hecho a Disney en los últimos años. ***Monstruos S.A.***, ***Enredados*** o ***Toy Story*** fueron algunos de los mundos que se pudieron ver antes del anuncio de la fecha de lanzamiento y desde entonces han visto la luz los de ***Frozen***, ***Piratas del Caribe***, ***Winnie the Pooh*** y ***Big Hero 6*,** que abrió la veda como una de las primeras novedades en desvelarse, pero de las últimas en ampliar su contenido para el juego.

A Tetsuya Nomura y Square Enix les costó bastante soltar prenda sobre *Kingdom Hearts III* durante mucho tiempo, pero en las últimas semanas parecen **no tener reparo en lanzar material y avances en vídeo** a pares. Todo este metraje virtual ha traído consigo información muy interesante con respecto a las mecánicas de juego, pero también ha levantado escamas por la poca consideración que se tiene hacia el jugador. Gran parte de la comunidad de jugadores está **algo saturada** y cree que deberían cortar el grifo hasta el lanzamiento del juego para que cuando lo tengan entre

Imágenes del juego







"CADA MUNDO PERMITIRÁ A SORA DESPLEGAR SUS NUEVAS HABILIDADES Y LOS ENFRENTAMIENTOS CONTRA JEFES TRAERÁN CONSIGO MECÁNICAS ESPECIALES PARA DERROTARLOS"

las manos puedan descubrir algo por ellos mismos.

Dejando las políticas de promoción a un lado, *Kingdom Hearts III* le va a dar al jugador un sistema de juego muy dinámico y lleno de chispas por todas partes. Una *demo* del juego estuvo disponible para su prueba en la pasada **Madrid Games Week** (y también en la reciente **Barcelona Games World**), donde todos aquellos que hicieron cola pudieron darle un tiento a la batalla contra uno de los titanes en Olimpo y también visitar la habitación de Andy en *Toy Story*. El combate sigue conservando ese dinamismo que ha ido ganando con el paso de los años y repiten las mecánicas de comandos con las que **activar transformaciones**, estados alterados o nuevas armas (una de las principales novedades de este título).

Quizá lo que más llama la atención de cualquier fan de *Kingdom Hearts* es la capacidad que tendrá Sora para invocar diferentes «atracciones» y también de **cambiar de llave espada**. Esto último es algo que pasó algo desapercibido —quizá debido a la vertiginosidad de los tráileres—, pero que supone un gran cambio en el juego, ya que hasta ahora Sora y Riku **solo podían portar una** al mismo tiempo. Ahora se podrán colocar **tres** y cambiarlas hasta en plena refriega contra los sincorazón o el resto de enemigos. El caso de las invocaciones puede ser menos llamativo, pero no se trata de llamar a Simba o a Ariel (los cuales estarán en las batallas), sino de convocar un tren mágico, un barco lleno de *leds* o unas tazas locas con las que arrollar a todos los enemigos. Una muy buena forma de limpiar el césped de seres de la oscuridad.

Pero el verdadero meollo de *Kingdom Hearts III* es **el desenlace** de un arco que lleva abierto más de 15 años. En los avances en vídeo, no solo se ha visto a Sora entablar amistad con Elsa (*Frozen*), Hiro (*Big Hero 6*) o Jake y Sully (*Monstruos S.A.*), sino que también se ha topado con Marluxia, Larxene, Xemnas o Vanitas. Todos ellos forman parte de la nueva Organización III: **trece contenedores** donde el Maestro Xehanort está implantando parte de su corazón con el fin de crear la Llave Espada X (aquella que puede abrir Kingdom Hearts).

Todavía queda material que ver antes del lanzamiento definitivo del juego, ya que mientras escribo estas líneas, **en el calendario hay programados dos nuevos tráileres** con más contenido. Seguramente se incluyan imágenes que hagan referencia directa a los hechos más importantes de la trama, como ya ocurrió en el que se compartió con motivo del último Xbox Inside en México. En él se podía ver por primera vez a las 13 oscuridades (encapuchadas) de Xehanort y también a **Kairi** y **Axel** blandiendo con fuerza sus llaves espada.

La larga espera de una gran cantidad de seguidores llegará a su fin muy pronto y no sería la última parada de *Kingdom Hearts*. El propio Tetsuya Nomura ya ha asegurado a medios especializados que quiere continuar con la saga, solo que **habrá otro enemigo** al que enfrentarse. ■

"SORA PODRÁ CAMBIAR DE ARMA CON UN SOLO BOTÓN"



el arte de
SERGIO MELERO

KINGDOM HEARTS III

Hablar de Kingdom Hearts III es hacerlo de una saga realmente especial. Su inimitable carácter de Action JRPG, así como la facultad de inventiva desarrollada durante la franquicia para aunar el talento de Nomura y los personajes de Disney en un mismo producto, son algunos de los aspectos que le otorgan ese sello distintivo, máximo culpable de la legión de fans que esperan cada capítulo de la franquicia como agua de mayo.

En esta ilustración he querido reflejar, aprovechando la inclusión de los personajes de Toy Story y su mundo en el nuevo episodio de Kingdom Hearts, nuestra pasión por ambas franquicias. La iluminación; pretende contagiarse del carácter de la habitación de Andy, que ya es como si fuese la nuestra, inspirándose en el característico estilo de los Concept Art de Pixar. La composición; muestra a los juguetes -y en especial a Buzz- sorprendidos ante un nuevo grupo de visitantes en la casa. Como si revivieran el pasado, muchos cambios se avecinan en el mundo de Toy Story y, como no podría ser de otra forma, en el encantador universo de Kingdom Hearts.

—Sergio Melero


A N D


JUEGO DEL AÑO
ESPECIAL

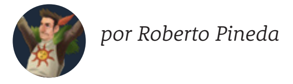
GOD OF WAR

Los dioses también tienen obligaciones. Esto puede aplicarse tanto a Kratos como a Cory Barlog. Y es que ser ambicioso conlleva asumir riesgos, aunque parece que a Santa Monica Studio no le tembló el pulso ante **la contingencia de la industria a la hora de aceptar un cambio brusco.** Dicen que no hay por qué cambiar algo que funciona correctamente y todos sabemos que *God of War* era —y es— una franquicia tan laureada como exitosa, de esas en las que cada nuevo título es capaz de cosechar ventas millonarias. Todos quedamos perplejos cuando, durante la conferencia de Sony en el E3 2016, las luces se apagaron para dar paso a la incursión de un «chico» que jugaba con sus figuras en las afueras de una cabaña. Su nombre, **Atreus**, y su padre, alguien a quien conocemos desde hace casi quince años. Un hombre al que hemos visto aliarse con Perséfone, cabalgar a lomos de Pegaso y enfrentarse al mismísimo Zeus… pero al que nunca habríamos imaginado llevando a cabo una de las tareas más complejas de la vida cotidiana: ejercer de padre. Su nombre es Kratos y ha protagonizado uno de los mejores videojuegos de la última década.

Si nos remontamos un par de años, concretamente a los momentos previos a la conferencia que tuvo lugar en el Convention Center de Los Ángeles, nadie apostaría por una aventura de rol y acción desarrollada en un extenso entorno en el que movernos con libertad. Tampoco contemplaríamos la posibilidad de encontrarnos con un viaje acompañados del único representante de nuestra estirpe a través del **Reino de Midgard**, especialmente si semejante conjunto acabaría llamándose *God of War.*

En los tiempos que corren, las grandes producciones nacen condenadas a enfrentarse a unas cotas de exigencia desmesuradas. Cuando se reúnen elementos tan diferenciales como la expectación generada, la elevada cuantía de dinero invertido y —especialmente— contar con un pasado repleto de éxitos, la obra se estrena situándose en el centro de todas las miradas. Y es ahí donde un padre y su hijo supieron dar lo mejor de sí mismos sobreponiéndose a las adversidades y demostrando que los cambios, siempre que sean para mejorar, no solo son positivos; son necesarios. *God of War* es un videojuego extraordinario, de esos capaces de **trascender en el tiempo** y dejar una huella imborrable en el corazón de los jugadores.

"God of War *representa el triunfo de la libertad creativa*"


por Roberto Pineda

Crítica original publicada en marzo de 2018 (número #27).
Autor: Juan Pedro Prat.

RED DEAD REDEMPTION II

Principios inquebrantables. Estas dos palabras suponen la máxima que resume a la perfección las andanzas de **Arthur Morgan** y del séquito de Dutch van der Linde. Toda la banda representa a una generación a finales del siglo XIX que actuaba bajos unos ideales férreos. La lealtad, la supervivencia del más apto y, cómo no, la resistencia a adaptarse a los nuevos tiempos. Siempre se suele catalogar de «personajes grises» todos aquellos perfiles complejos que no terminan de decantarse por un lado u otro de la balanza. ***Red Dead Redemption II* reniega de ese tópico** para retratarnos a un grupo de asesinos y ladrones amorales, capaces de cualquier cosa con tal de conseguir su gran jubilación anticipada.

Creo con firmeza que no somos conscientes de lo que Rockstar ha logrado. Más allá de la etiqueta de mundo abierto **se esconde una aventura atípica** a todos los niveles, empezando con una narrativa que se toma su tiempo para crear un aura de protagonismo alrededor de todos los personajes que orbitan alrededor de Arthur. Esa lentitud de la primera mitad cobra sentido en cuanto entramos en la recta final, cocida a fuego lento para que todas las tramas exploten en un mismo capítulo.

Es, quizá, uno de los proyectos en los que más ha arriesgado el dúo Houser. Lejos de la sobredosis de sátira que dejó tras de sí *Grand Theft Auto V*, encuentro un guion adulto y oscuro que lleva al jugador a meterse de lleno en la piel del protagonista. Por más que realicemos actos repudiables, se encuentra tras de sí una razón, una meta que justifica tales acciones. **Acertar en la forma en la que se transmite** ese mensaje es clave (y difícil) para no caer en la bajeza y la frivolidad que podemos encontrar habitualmente.

Podría pasarme horas escribiendo los motivos por los que *Red Dead Redemption II* es mi juego del año. Ese calificativo, al final, expira a los doce meses. **El verdadero reto consiste en conseguir sobrevivir al paso del tiempo** y no me cabe duda de que PlayStation 4 y Xbox One serán recordadas por ser las plataformas responsables de traer consigo uno de los juegos más importantes de la última década.

De esta forma, vuelvo a mi montura para seguir descubriendo la América profunda. Solo una bala en el corazón podrá impedirme seguir mi camino



por Alejandro Castillo

Crítica original publicada en diciembre de 2018 (número #36).
Autor: Alejandro Castillo.



"Más allá de la etiqueta de mundo abierto se esconde una aventura atípica"

MARVEL'S SPIDER-MAN

Hubo un tiempo en el que los videojuegos basados en personajes o películas que se podían ver en la gran pantalla simplemente eran productos publicitarios. Un ejemplo perfecto que me viene a la memoria fueron las diversas versiones de *Iron Man* que SEGA se encargó de publicar para todas las consolas con el objeto de generar interés en la película. Controles frustrantes, gráficos deslucidos y mecánicas repetitivas dejaban claro que los videojuegos con grandes licencias **no llegarían a ser juego del año**.

Sin embargo, en 2018 ha llegado Insomniac Games para demostrar que cuando un videojuego se hace desde el cariño por una franquicia y hay interés por parte de todos los involucrados en desarrollarlo, con la financiación y el tiempo necesarios, el resultado es un título que se recordará durante mucho tiempo como una de las mejores experiencias del año.

Marvel's Spider-Man consigue hacer divertido encarnar al lanzatelarañas mediante sus mecánicas de balanceo por una Nueva York muy lograda. El hombre araña de los cómics es ágil, fuerte e increíblemente inteligente, por lo que quien está a los mandos debería sentirse igual cuando lucha contra el crimen en la ciudad virtual. Todas las partes jugables, desde el sistema de combate hasta los árboles de habilidades, están enfocadas a **hacer realidad esas facetas del Peter Parker enmascarado.**

Los jugadores ávidos de conseguir el trofeo de platino tienen muchas horas por delante con este título gracias a todos los coleccionables que hay que encontrar, mientras que los demás disfrutarán con una jugabilidad magnífica y una historia que engancha hasta el final. En mi opinión, uno de los mejores aciertos del título a nivel narrativo es la posibilidad de controlar a Peter Parker de civil. En los cómics y en las películas buenas siempre se ha hecho hincapié en que le cuesta muchísimo **balancear sus dos vidas paralelas,** algo que vemos perfectamente retratado en el juego.

La humanidad que destilan los personajes principales es muy palpable, sobre todo con el excelente trabajo para desarrollar a Mary Jane y su relación con Peter. Es una lástima que la mayoría de las partes jugables en las que se controla a los compañeros sin poderes de Spider-Man no estén a la par con el resto del título, pero entiendo perfectamente la importancia que tienen en la historia y las razones por las que era necesario incluirlos.

Si juegos como *Marvel's Spider-Man* son el presente, estoy deseando que llegue el futuro para ver cómo pueden mejorar lo que ya es bueno.

"Todas las partes jugables están enfocadas a hacer realidad las facetas del Peter Parker enmascarado"



por Fernando Bernabeu

Crítica original publicada en octubre de 2018 (número #34).
Autor: Israel Mallén

OCTOPATH TRAVELER

Siempre me gusta mirar al tiempo a los ojos como si su discurrir fuera un viaje desafiante. Siempre **valoro las grandes experiencias de ficción** que dejan huella a lo largo de los años, aquellas cuya sombra parece caminar delante de mí guiando mis pasos. Este año he tenido una especial suerte, pues han sido ocho las historias que me han conquistado: ocho búsquedas abrazadas a un mismo destino, **ocho caminos discurriendo por un mismo mapamundi,** ocho arterias naciendo en un mismo corazón.

Cada año sueño con que un nombre desconocido salte a la palestra para renovar el que es mi género absolutamente favorito de los videojuegos, el **JRPG**. No obstante, no pocas veces he fruncido el ceño un tanto desencantada, pues sé que **las raíces de dicho género son profundas** y que el ignorarlas ha traído consigo ejemplos que se quedan a medio camino. Al fin y al cabo, no es fácil lidiar con la búsqueda del encanto de mundos de ficción, fortalecidos en los recursos de antaño, sin descuidar la necesidad de una fórmula innovadora que aporte frescura.

2018, sin embargo, me ha pillado desprevenida al ofrecerme aquello que estaba buscando sin saberlo, un recuerdo anclado en un tiempo en el que el **píxel y las palabras escritas** eran evocadores de grandes historias escondidas tras personajes memorables. ***Octopath Traveler*** rescataba el continente del pasado para aportar un contenido elocuente: ocho viajeros cuyos caminos discurrían según sus inquietudes, temores, desafíos o motivos formaban parte de **una red más grande que ellos mismos.** Unidos en una aventura con una narrativa por capítulos que el jugador podía ir escogiendo y combinando, me enseñaron valiosas lecciones que aún atesoro en la memoria de mi alma, así como en la de mi Nintendo Switch, que **no ha conocido mayor colección de capturas** en su corta existencia.

Mi sorpresa del año ha sido también mi gran regalo, pues este título **me ha brindado la identificación** con aquellos ojos que **miran** más allá de las aguas calmas, que **escrutan** libros sumergidos en preguntas, que **sonríen** a los niños henchidos de fe o que **se esconden** tras una máscara de desconfianza. Asimismo, *Octopath Traveler* me ha hecho **lanzar** dagas con la furia de la venganza, **blandir** espadas en un mar de dudas, **sostener** una mano enferma o **acariciar** la tierra que me alimenta. Me ha brindado combates y desafíos memorables de los que no he querido huir y me ha recordado que **todos compartimos un mismo camino**. En el albor de un nuevo año, desafío una vez más al tiempo y sonrío al pensar que la senda de este juego quizá pase por haber revitalizado el género que tanto adoro.



por Marta García Villar

Crítica original publicada en agosto de 2018 (número #32).
Autor: Juan Tejerina

"Ocho arterias naciendo de un mismo corazón"





DRAGON QUEST XI

Este año he trepado por Times Square, he liderado una revolución digital, he conocido a Sócrates y he luchado contra dioses nórdicos. Este año me he puesto en la piel de guerreros, soldados, bandidos, robots y personas más humanas que yo mismo. Este año he vivido emociones irrepetibles a través de todo tipo de pantallas. Sin embargo, cuando hago memoria, no son las aventuras de Kratos las que me vienen a la cabeza. Tampoco las batallas libradas por Kassandra ni las protestas ensalzadas por Markus. **Solo El Luminario capta mi atención**, alguien que apenas ha necesitado gesticular palabra para atraparme en su extraordinario mundo de magia.

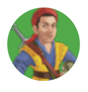
En un momento en que la nostalgia está tan en boga, *Dragon Quest XI* ha dado una lección a una industria atrapada entre la melancolía facilona —PlayStation Classic Mini, *Spyro Reignited Trilogy*— y la garantía del juego como servicio —*Fallout 76*, *Metal Gear Survive*—. *Dragon Quest XI* ha demostrado que **se puede avanzar sin perder la esencia**; que es posible hacer sentir a los jugadores la misma magia que sentían de niños, sin renunciar por ello a la inevitable evolución.

Todo en *Dragon Quest XI* nos suena de algo, desde su narrativa azarosa hasta sus moralejas conmovedoras, pero todo en *Dragon Quest XI* es diferente. El jugador medio ha madurado y con él la saga que sentó las bases del JRPG. A lo largo de la última década, el género estrella de Japón **se ha perdido entre sus propias ínfulas.** Sin embargo, tanto *Octopath Traveler* como el juego que nos ocupa demuestran que, cada vez que el JRPG vuelve a sus orígenes, se vuelve a encontrar.

Dragon Quest XI es uno de los mejores juegos de la generación. Lo es sin necesidad de contar con un mundo abierto vastísimo, un personaje personalizable hasta el más mínimo detalle ni un caballo cuyos testículos se comprimen con el frío. Lo que busca *Dragon Quest XI* es lo mismo que buscaba Nolan Bushnell cuando colocó dos palos y una bola blanca en la pantalla negra de *Pong*: hacer disfrutar al jugador.

La épica y la espectacularidad han tomado como rehén a una generación de juegos que, más allá de entretener y divertir, sobrecogen a unos jugadores que no dan abasto entre tantas posibilidades. No obstante, en mitad del caos con forma de *sandbox*, aparece nuestro amigo *Dragon Quest*, el mismo que nos acompañó con Erdrick en SNES y nos hizo vivir nuestro propio periplo en PS2. Ahora, los ecos de un pasado no tan perdido resuenan en nuestras cabezas cuando la música nos devuelve a un mundo del que, en realidad, nunca nos habíamos marchado.

"EL JRPG se reencuentra cuando vuelve a sus orígenes"



por Juan Carlos Saloz

Crítica original publicada en octubre de 2018 (número #34).
Autor: Roberto Pineda

YAKUZA KIWAMI 2

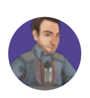
Sin duda la **elección más sorprendente** dentro de la lista. Y no porque el juego no atesore calidad más que suficiente para figurar en ella, sino por los factores que obran en su contra. Hablamos de una saga cuyas ventas en Occidente son, en el mejor de los casos, decepcionantes. Encima, este *remake* llega en una época en la estamos saturados de refritos, casi todos hijos bastardos de la ley del mínimo esfuerzo. Se trata, además, de una entrega intermedia dentro de la cronología de la saga, con lo que no apunta tanto a atraer nuevos jugadores como a predicar al coro de los incondicionales.

Sabiendo todo esto, SEGA podría haber optado por tomar el juego original, actualizar los *assets* y volcarlos en el *Dragon Engine*. Tendríamos un desarrollo corto, barato y que cumpliría perfectamente su función de vaciar impúdicamente los bolsillos de *fan*. Pero lejos de elegir el camino fácil, *Yakuza Kiwami 2* es la **iteración más perfecta de toda la saga** en términos tanto gráficos como jugables. Detrás se percibe todo el cariño y esfuerzo de sus desarrolladores para crear una experiencia lo más perfecta posible. Y vaya si lo han conseguido.

Kazuma Kiryu continúa forjando su propia leyenda contra viento y marea. Un tipo de historia muy habitual en cine y novelas de género que encuentra aquí una impecable adaptación al videojuego: **el honorable bandido de impávida determinación y férrea brújula moral**. Todo un modelo de rol que reparte hostias como soles mañaneros. El «Dragón de Dojima» siempre hace lo que debe, aunque ello implique arriesgar su vida o su reputación. Un personaje noble y carismático en el que es fácil reconocer cualidades admirables.

Toda esa épica se ve sazonada con *quests* ligeras y variadas, no exentas de humor absurdo tan del gusto nipón, así como numerosas actividades secundarias que invitan al «sandboxeo». Pero si en algo destaca el título es en sus satisfactorias mecánicas de *beat em' up*, **a ritmo de *rock-techno***—una combinación en la que SEGA siempre ha demostrado singular maestría—.

No se dejen engañar. Ni ensuciar fachadas con pringosas telas de araña ni masacrar alevosamente limos inocentes: pocas cosas son más satisfactorias que arrojar a un *chinpira* desde un cuarto piso de una patada giratoria. O **partirle un sofá en las costillas a un capo rival**. Las cosas como son.



por Miguel Arán

Crítica original publicada en septiembre de 2018 (número #33).
Autor: Alejandro Castillo

> *"Más que un simple remake: una clase magistral de cómo se cuida un legado"*



IMAGEN: KINYU-Z

LOS SIMS: LA SOCIEDAD DISTORSIONADA

por Paz Boris

Maxis fue, en su día, uno de los estudios de desarrollo con más recorrido en la creación de videojuegos basados en la simulación de experiencias, Los 90 estuvieron repletos de apuestas como *SimAnt*, que nos invitaba a meternos en la piel de una hormiga; *SimPark*, que intentaba concienciarnos sobre el equilibrio ecológico a través de la dirección de un parque natural; el gran conocido *SimCity*, cuya primera entrega se lanzó en el año 89 y cosechó grandes éxitos hasta el batacazo de la edición del año 2013, y, por supuesto, el título que nos permitía «jugar a la vida» y que se convirtió en uno de los más vendidos de PC de la historia: *Los Sims*. Pero del planteamiento original de principios de siglo a la **filosofía actual** hay mucho más que una larga lista de expansiones que acompañan cada entrega.

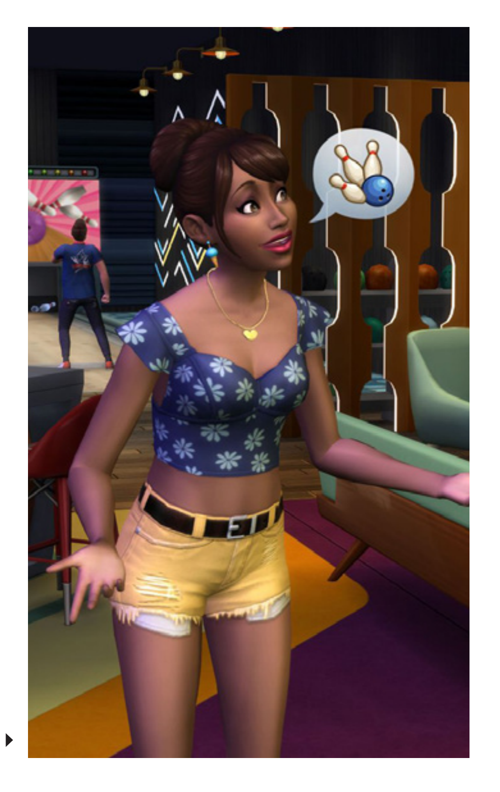
Enero de 2019

TAN VIRTUALES

COMO LA VIDA MISMA

Ha cambiado mucho en estos casi 20 años, pero *Los Sims* nunca ha perdido esa popularidad incluso con el estatus de *casual*. Hemos visto cómo los solares dejaban de ser las fronteras de nuestros *sims* para abrirse a las ciudades, cómo las relaciones homosexuales dejaban de ser un error de código para dar un papel fundamental a la igualdad de representación de la sexualidad y el género. *Los Sims* nos refleja y nos da lecciones de cómo debería ser nuestra sociedad.

Cuando Will Wright tenía entre manos el proyecto de un simulador de vida humana, aquel que entonces llamaban «casa de muñecas» y fascinaba a su equipo por la presencia de un retrete totalmente funcional, no era capaz de imaginar hasta dónde llegaría el éxito de esa idea. Maxis había producido diferentes experiencias de este tipo con mayor o menor éxito, pero, incluso con el precedente de *SimCity*, **resultaba difícilmente predecible que su apuesta para el nuevo siglo revolucionara a los jugadores**, independientemente de si eran habituales o no del género o incluso de los videojuegos en sí. Él mismo lo afirmaba en una entrevista publicada en CNET: «Pensaba que iba a ser o un gran éxito o un fracaso. No creía que hubiese un término medio para *Los Sims*. Pero no imaginé que fuera a tener un éxito como el que consiguió». La primera entrega de *Los Sims* veía la luz en el año 2001, ofreciendo por primera vez el control directo de la vida de seres humanos, cada uno con sus propios rasgos de personalidad y núcleos familiares propios. Un año después consiguió el récord mundial de ventas, aunque no sería hasta el año 2008 cuando se convertiría en el videojuego de PC más vendido de la historia. Pero no nos adelantemos a los acontecimientos, porque la primera entrega de *Los Sims*, como es lógico,



sirvió para asentar las bases de las siguientes entregas, que se atreverían a cambiar algunos aspectos aparentemente fundamentales para conseguir que la saga evolucionara por un camino que siempre la llevase hacia el éxito.

Parte de la magia de *Los Sims* no provenía únicamente de lo bien establecido que estaba el desafío de guiar a tu familia por los retos de su vida, ni de las múltiples opciones para hacerlos desdichados (que también), **sino de cómo era una parodia de la sociedad en la que vivimos** y las máximas que daba a los individuos para sentirse realizados: trabaja duro y llegarás lejos, rodéate de amigos para llegar lejos, etc. *Los Sims* era un día de la marmota entre estos manuales de *coaching* barato, pero te permitía tener la casa más grande, la cuenta bancaria más abultada y la familia más feliz. Pervertir su aparente filosofía era lo que ponía la guinda al pastel.

Después de siete expansiones, la última de ellas rompió todos los límites (*Magia Potagia*, aun siendo divertida, se alejaba del planteamiento original) y fue un enorme éxito. Sin embargo, la fórmula parecía agotada y el público pedía la llegada de esa renovación claramente necesaria. El desarrollo de *Los Sims 2* se siguió con gran expectación por las novedades que traía más allá de sus mecánicas de juego: mundos en tres dimensiones y un sistema de envejecimiento que convertía la premisa «juega a la vida» en una realidad. En el año 2004 aterrizaba esta nueva entrega marcando un antes y un después en la saga, pues no solo permitía una mayor personalización, enormes vecindarios que visitar y la oportunidad de soñar con la futura genealogía de cada *sim*, sino que incluía **algo tan básico dentro de nuestra naturaleza como son los miedos y los deseos**. *Los Sims 2* se convirtió rápidamente en el título favorito de los jugadores de la saga, enamorados también por las incontables posibilidades de sus expansiones y el rico trasfondo del vecindario y sus habitantes. Esto, por cierto, se transformaría en una de las claves para los jugadores más implicados en la saga, que se dedicarían a investigar cada individuo y cada objeto **en busca de referencias ocultas al pasado, presente y futuro de *Los Sims***. Por otro lado, esta segunda edición de la saga sirvió como experimento para *Los Sims*, no solo por las posibilidades de cada etapa vital o las relaciones o incluso las visitas a solares ajenos, sino por las oportunidades de cada una de las ocho expansiones de contenido (había otras tantas más de accesorios). Si bien muchas eran una actualización del pasado (como la de *Mascotas* o *Bon Voyage*), estas serían las que se tomarían como referencia en los años venideros.

El éxito de esta edición fue arrasador y contribuyó a que en 2008, un año antes del lanzamiento de ***Los Sims 3***, **se alcanzara la cifra de 100 millones de copias vendidas**. Sin embargo, al igual que los ciclos de consolas, toda saga necesita en cierto punto marcar el final de una etapa. La tercera entrega de *Los Sims* prometía grandes novedades en el sistema de vida de sus personajes, pero la verdadera innovación llegó con la ciudad. Adiós a las pantallas de carga y a los solares congelados en el tiempo mientras visitabas otro. La vida nunca para y las ciudades siempre están en marcha. Y eso es lo que *Los Sims 3* quería reflejar. Aunque no consiguió superar ni alcanzar en estima a su predecesor, **logró transmitir el ritmo frenético de una ciudad en la que siempre ocurren cosas**. En definitiva: el vecindario estaba vivo. En este punto, las expansiones, si bien elevadas en número como es de esperar, perdieron importancia dentro de la evolución de *Los Sims*, aunque no en relación con las horas de diversión que ofrecían. La tendencia de Electronic Arts a producir cada vez más contenido extra para un solo videojuego también se dejó sentir en la saga de Maxis, que al final de su ciclo de vida, terminó con 11 expansiones y 9 *packs* de accesorios.

Los Sims 4 llegó en el año 2014 con un planteamiento que decepcionó a muchos: sin infantes, sin piscinas, sin herramientas de edición de terreno, ¡sin vecindarios abiertos! Cada traslado era una pantalla de carga, cada bebé nacido se transformaba en niño y cada casa construida necesitaba grandes dosis de ingenio para dejar atrás los solares planos. Después de la magnífica evolución de las pasadas entregas, la cuarta se convertía en **un claro retroceso** en este aspecto, a duras penas compensado por la maestría del sistema de emociones. *Los Sims 4* ha necesitado nada menos que cuatro años para ponerse a la altura de los anteriores e incluso destacar en sus propias novedades, como los modo de creación y construcción. Mientras sus mecánicas afinan la evolución de los anteriores, los *packs* de expansión (6), contenido (6) y accesorios (14) se suceden unos a otros generando la sensación de juego incompleto. Y mientras esa filosofía crítica del primer juego apenas tiene presencia ya, *Los Sims* se han adaptado a los nuevos tiempos para **reflejar la sociedad en la que vivimos**, derrochadora a la par que concienciada, algo tradicional pero con profesiones cada vez más tecnológicas. Contemplar la evolución de *Los Sims* es ver un reflejo de nuestro mundo, distorsionado quizá, pero reconocible. ■

"UNO DE SUS GRANDES AVANCES HA SIDO LA DE DAR LIBERTAD DE GÉNERO A SUS *SIMS*"

YOKO SHIMOMURA
LA SINFONÍA DEL CORAZÓN

por Marta García Villar

Más de cincuenta composiciones originales y un buen número de álbumes de arreglos y compilaciones convierten su trayectoria en una de las más laureadas del mundo de los videojuegos. En el recién despedido año 2018 **Yoko Shimomura** se encontraba en el puesto 188 de un Classic FM Hall of Fame encabezado por Piotr Tchaikovsky y en el que no faltaban compositores como Beethoven o Chopin, precisamente a quienes ella misma señala en su web oficial como influyentes en su música. **Tras más de treinta años** componiendo a lo largo de un camino de esfuerzo y superación no exento de inseguridades, la llegada a nuestros hogares de *Kingdom Hearts III* marca un hito simbólico de consagración de **una de las compositoras de videojuegos más reconocidas** a nivel mundial.

Enero de 2019



IMAGEN: MICHAEL BOWLES

LEVEL UP!

EL ALIENTO
DE KINGDOM HEARTS

El nombre de Yoko Shimomura está ligado a los poderosos coros y los apasionados pasos de piano de la saga *Kingdom Hearts*, un trabajo que le granjeó no solo una merecida fama, sino también muchos desafíos acompañados de un mar de intensas emociones. Precisamente, y según sus propias palabras, **son estas emociones** las que a diario **mueven su inspiración** y las que no se ocultan tras la timidez y la modestia que parecen escudarla de un mundo rendido a sus pies.

«ME GUSTA LA MÚSICA APASIONADA QUE NACE DEL CORAZÓN»

Aunque me cueste mirarla a los ojos, reconozco que me gusta mucho la ironía, aquella que es capaz de reírse desde la más absoluta distancia, aquella que observo a menudo romper ideas y diseminar fragmentos de realidad, sorprendiendo y asintiendo. Cuando vi por primera y única vez a Yoko Shimomura en lo alto de un escenario no esperaba que su voz temblara tanto, ni tampoco que titubeara y tardara en empezar a tocar presa de una emoción desbordante. Sin embargo, aquella **tímida luz de humanidad** que desprendía en aquellos primeros momentos contrastó enseguida con la sombría



fiereza y **la oscura pasión de sus manos al piano**. Quizá podríamos haber esperado que una inusitada sensibilidad se asociara a la quebradiza fragilidad, pero la realidad (y aquí viene la dulce ironía) se corresponde muchas veces con una cita de una saga que Yoko Shimomura conoce bien: «**Cuanto más te acerques a la luz, mayor será tu sombra**».

En 2009, la compositora confesaba a *Gamasutra* que, a pesar de que adoraba recibir atención, era consciente de que **su timidez podía anularla** cuando interpretaba música en directo: bajo la luz de los focos no hay error que pueda invisibilizarse, por lo que el miedo a cometer imprecisiones siempre era algo que la acompañaría. Curiosamente, nueve años después de aquellas palabras, pude confirmar que **ese miedo fantasmal seguía atenazando su mente**, aunque reconozco que me encontraba tan fascinada por su fuerza que no habría sido capaz de apreciar o recordar jamás cualquiera de sus temidos errores. Al fin y al cabo, en la mayoría de las declaraciones que leo de la propia Yoko Shimomura siempre percibo una sombra común que me recuerda que **no hay juez más exigente que uno mismo**.

En la citada entrevista, así como en su web oficial, Shimomura afirma también que su **principal motor creativo surge de la emoción**, ya que la inspiración para componer la extrae de todo aquello que le afecta sentimentalmente, lo cual presenta una doble faz que conecta su salud emocional con sus creaciones: «A veces estoy tan emocionada con la música que me olvido de lo que me rodea [...] y cuando trabajo en una pieza especialmente triste conecto con ella y mi humor baja lo máximo posible, de modo que, incluso cuando dejo de componer, siento una sombra en mi interior. **A veces necesito sentir las emociones de una pieza** al máximo antes de ser capaz de escribirla». Asimismo, en una entrevista que concedió al medio *Rocketbaby* dio más detalles de este aspecto de su personalidad y añadió que mirar un cuadro especialmente bello, romper su rutina, viajar y relajarse en baños termales o probar u oler algo delicioso eran catalizadores capaces de detonar su inspiración y dibujar melodías en su mente. De esta forma, no parece especialmente atrevido extraer de sus propias palabras que **la sensibilidad y la sensorialidad** de Yoko Shimomura caminan prácticamente de la mano y trazan la mágica sutileza de su proceso creativo.



"TRAS TREINTA AÑOS DE TRAYECTORIA, SUS PASOS SIGUEN HABLANDO POR ELLA"

Dicha sutileza supone, precisamente, la base común de su música, aquella que parece residir en una sugerencia invisible e indescriptible, algo que ella misma incluso definía en *Gamasutra*: «A veces **en la música transmites un mensaje sutil**, algo que procede de tu imaginación y conecta con quien la escucha, aunque no se sepa específicamente lo que significa». Una sombra prácticamente imperceptible que aviva la luz de la imaginación de sus escuchantes, una red invisible ante los sentidos capaz de unir en hermandad desde el desgarro épico de «**Trial of Titan**» (*Final Fantasy XV*) hasta el llanto de esperanza heroica en «**To the heroes of Old**» (*Heroes of Mana*), sin olvidar la delicadeza del aquel tema que la compositora destaca como su favorito: «**Dearly Beloved**» (*Kingdom Hearts*).

« ESCOGÍ EL CAMINO DE LOS VIDEOJUEGOS»

Pensar en la infancia de Yoko Shimomura me hace imaginarla como una niña autoexigente y apasionada jugando con un piano sin saber muy bien lo que hacía, pero **teniendo muy claro con lo que soñaba**: «Comencé a aprender a tocar el piano con cuatro o cinco años [...] recuerdo golpear las teclas al azar y fingir que estaba componiendo nuevas canciones», declaró a *Rocketbaby* al referirse a su infancia en la prefectura de Hyōgo. **Nacida en 1967 y graduada en Música** en la Universidad de Osaka en 1988, su camino parecía estar ya trazado como una línea recta que le llevaría a ser profesora de piano. Sin embargo, decidida a ver lo que se escondía tras la curva ignota de un mundo al que era aficionada, envió solicitudes y muestras de composiciones propias a compañías de videojuegos... **hasta que Capcom le abrió la puerta** y su entorno personal se vio profundamente afectado: «Mis padres lloraron, mis amigos estaban realmente preocupados y mis profesores aturdidos». A pesar del dolor, la fascinación que le suscitaba aquella curva que escondía promesas de sueños por cumplir fue más que suficiente como para que la joven Shimomura se lanzara a un



mundo que arrastraba consigo un complicado estigma social. Años después, declararía a *Gamasutra* que **no podía sentirse más afortunada** de haber encontrado trabajo y sustento creando música y que, una vez consolidada como compositora, se reencontró con antiguos amigos de aquella época que no dejaron de decirle con una ilusión especial que les parecía increíble que su nombre apareciera en Internet.

Su primer trabajo en Capcom fue para el videojuego *Samurai Sword* en 1988, si bien pronto asumió muchos más proyectos e incluso **lideró el grupo Alph Lyla**, una banda formada por varios músicos de la compañía, como Yasuaki Fujita o Kazushi Ueda. Señalándose como avergonzada e inexperta, declaró de nuevo a *Gamasutra* que incluso llegó a tocar en directo «Chun-Li's theme» en dos ocasiones sobre el escenario. De hecho, su vinculación con la saga *Street Fighter* **fue especialmente relevante**, ya que llegó a componer, bajo el pseudónimo de «P-chan», prácticamente toda la banda sonora del *arcade* ***Street Fighter II: The World Warrior*** en un trabajo que llegó a cosechar mucha popularidad.

En una entrevista concedida al medio *VGM* la compositora reconocería el cariño que guarda hacia esos años, ya que **consideraba esa banda sonora como «su bebé»** y que nunca se esperó el tremendo impacto que tuvo. Gracias a inmortales temas que representaban con **especial versatilidad** la esencia individual de todo un plantel de luchadores tan icónicos como Ryu, Vega o Ken (sin olvidar los tintes exóticos de la percusión de los temas de Blanka o de E. Honda), las melodías de *Street Fighter II* se convirtieron en **un fenómeno muy alabado** que incluso llegaron a ir más allá la comunidad de aficionados a la saga. Aun hoy, esta banda sonora sigue teniendo su eco, pues no en vano se esgrime el «**Guile's theme**» como un fenómeno viral dada la asunción de que «pega con todo». En esa misma entrevista, además, una maternal Yoko Shimomura confirmó que las únicas piezas que no habían sido compuestas por ella en este «bebé» fueron únicamente tres: «**Here comes a new challenger**», «**Round Start»** y los tintes rockeros de «**Sagat's theme**».

En 1993 abandonó Capcom movida por la idea de desconectar del entorno de los *arcade* de acción, ya que una nueva curva le prometía

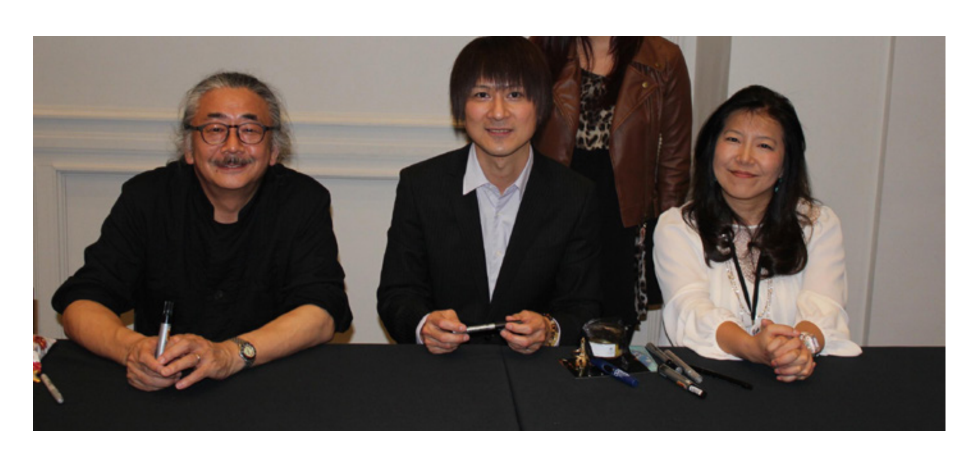
"LA SENSIBILIDAD Y LA SENSORIALIDAD DE YOKO SHIMOMURA TRAZAN SU PROCESO CREATIVO"

"*LEGEND OF MANA* FUE UN PUNTO CULMINANTE EN SU TRAYECTORIA PERSONAL"

un futuro en el que podría tratar cumplir un sueño personal: dedicarse a componer bandas sonoras de juegos de **rol y fantasía**, algo que solo había podido hacer brevemente en *Breath of Fire*. Su corazón le pedía a gritos ampliar su estilo, de modo que ante ella se abriría una nueva etapa gracias a la obtención de **un puesto en Square**. En general, aquellos primeros años en ambas compañías estuvieron marcados por debuts en sagas por las que, aun hoy, no se la reconoce lo suficiente, así como por limitaciones técnicas que condicionaron mucho el tipo de música que quería crear. Su libertad creativa y su reconocimiento tardarían aun un poco en llegar, pero el camino, **impulsado por su pasión**, prometía ser emocionante.

«SIEMPRE QUISE COMPONER PARA UN RPG»

El debut de la compositora en esta nueva compañía vino de la mano del RPG ***Live A Live*** en 1994, un desafío en el que su versatilidad fue puesta a prueba, ya que, según señalaba Chris Greening en *VGM*, «se le pidió reflejar un estilo distinto en cada uno de sus escenarios». Un año más tarde, trabajó codo con codo junto a una recién llegada **Noriko Matsueda** en el primer título de la serie de rol táctico *Front Mission*, un proyecto que implicaba un calendario muy ajustado que inspiró a las dos compositoras a desplegar parte de su espíritu de lucha en sus melodías. En *Gamasutra*, Shimomura relató una llamativa anécdota con respecto a su trabajo en este título, cuya producción comenzó de manera paralela a la de *Super Mario RPG*, del cual también es compositora. **Hironobu Sakaguchi**, creador de *Final Fantasy* (y, por aquel entonces, vicepresidente de Square) **le pidió expresamente** que trabajara en *Front Mission,* algo a lo que ella estuvo a punto de negarse, temerosa e insegura de que su estrés le impidiera afrontar esta tarea, por lo que, decidida a rechazarlo, se dirigió a la cabina de Sakaguchi para comunicarle su renuncia. Sin embargo, «cuando empecé hablar noté que él se dio cuenta al momento de mis intenciones, ya que me interrumpió con un "Shimomura, ¿estás segura



de que quieres decir lo que vas a decir delante del presidente de la compañía?". Cuando miré bien, me di cuenta de que el presidente Mizuno estaba justo a su lado, así que murmuré "**Sí, que podéis contar conmigo**" y me marché». Que Hironobu Sakaguchi cortara por lo sano esa conversación para evitar que la joven compositora proyectara una imagen inexacta de falta de compromiso resulta representativo de las dotes de observación del padre de *Final Fantasy*. Capaz de percibir su espíritu de superación más allá de su inseguridad, puede que Sakaguchi demostrara así la **confianza en sus capacidades** y empujara, por la fuerza, a una joven Shimomura a afrontar los retos que la esperaban. Un año después, dicha confianza empezó a dar sus frutos, ya que la compositora recibió un especial reconocimiento por el juego en el que trabajó en paralelo, ***Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars***, una banda sonora melódica y dulce que se veía influenciada por trabajos previos de compositores de renombre como Kōji Kondō y Nobuo Uematsu.

En 1998 se presentó una oportunidad especial en la carrera de Yoko Shimomura, ya que se le encomendó el desarrollo de la **banda sonora del RPG de terror *Parasite Eve***, en el cual pudo ya hacer uso de la tecnología de Sony para gozar de más posibilidades creativas y experimentales, incluir un tema vocal y explotar mezclas electrónicas con su habitual piano, aunque, en esta ocasión, como elemento tenebroso e inorgánico. Piezas como la excelente introducción «**Primal Eyes**» o el tema central de la protagonista, «**Theme of Aya**», son una prueba viva de este enfoque, si bien, tal y como declaró a *Rocketbaby*, el desarrollo de esta banda sonora fue una prueba bastante dura en su carrera. Finalmente, un año después, tras la oscuridad de este título de terror, llegó la luz con la consecución del mágico anhelo desde su llegada a Square: la banda sonora de ***Legend of Mana.*** Con piezas de una serenidad embriagadora como «**Nostalgic Song**», así como el cíclico tema vocal «**Song of Mana**», interpretado por la cantante sueca Annika Ljungberg, la propia identidad de Yoko Shimomura afloró de su obra, de modo que su trabajo para la cuarta entrega de la serie *Mana* siempre significó **un punto culminante en su trayectoria**: «no dejaba de decir que quería trabajar en fantasía cuando, finalmente, este juego apareció. Realmente me divertí mucho con él. Me esforcé mucho por captar el estilo del juego y expresarme a mí misma». En los años sucesivos, su trabajo se vinculó cada vez más a la fantasía con su participación en arreglos y *spin-off* de la franquicia *Final Fantasy*. No obstante, su gran reconocimiento llegaría con el cambio de generación en un reto destinado a dejar a muchos sin corazón.

«ME PRESIONABA TRABAJAR CON MELODÍAS TAN CONOCIDAS»

En el año 2002, Yoko Shimomura compondría la banda sonora de ***Kingdom Hearts*** en un primer paso que acabaría por asociar su nombre al de todos los títulos de la popular saga, los cuales abor-



"LA PRIMERA BANDA SONORA DE LA SAGA *KINGDOM HEARTS* LLENÓ DE ORGULLO A YOKO SHIMOMURA"

dó en solitario a excepción de *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* y *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*. La inmensidad de aquella primera banda sonora **llenó de orgullo a la compositora,** quien señaló en *Rocketbaby* lo complejo que fue alternar piezas oscuras con otras claramente festivas: «Cuando completé la banda sonora y la escuché entera estuve a punto de llorar [...] estoy muy orgullosa del trabajo que hice en *Kingdom Hearts*». Piezas tan envolventes como «**Dive into the heart**» y tan poderosas como «**Destati**» compartían espacio con otras tan alegres como «**Walk in Andante**», ominosas como «**Hollow Bastion**», delicadas como la ya mencionada «**Dearly Beloved**» o las distintas interpretaciones del tema «**Kairi**».

Sin embargo, el gran reto para Shimomura, en esta ocasión, no partió tanto de sus creaciones originales, sino de **su propia presión personal** al versionar temas tan reconocidos e icónicos de la filmografía de Disney como la galardonada «**Under the Sea**» de Alan Menken y Howard Ashman o «**This is Halloween**» de Danny Elfman: «Tuve especial cuidado con no arruinar la imagen y el aura de la canción original», algo que resultó especialmente difícil en el citado tema de *Pesadilla antes de Navidad*, dada la extensión de la pieza original, que tuvo que verse continuamente adaptada mediante ensayo y error.

Haciendo gala de una zozobra que no nos debería resultar ya desconocida, Yoko Shimomura confesaría también a *Rocketbaby* que su primera impresión al conocer que se encargaría del proyecto **fue una inseguridad abrumadora**: «En un primer momento pensé: "no me hagáis hacerlo, por favor. Lo siento pero no puedo" [...] No tenía ni idea de que tipo de música tendría que componer, ya que este juego tenía el estilo de las historias de Square pero, de repente, incluía a Donald en las batallas con su característica voz e incluso el tema de *Winnie the Pooh* estaba listado como preferente. En definitiva, mi primera reacción fue: "**¿Pero qué clase de juego es este?**"». En una curiosa ironía, una vez más, aquel prejuicio temeroso acabaría dando forma a una de las bandas sonoras de las que más orgullosa se acabaría sintiendo a pesar de sus prejuicios e inseguridades, superados solo por **un afán y una determinación inquebrantables:** «Soy una persona que intenta todo lo posible hasta que ya no puede más. Odio tener que rendirme y a veces me cuesta trazar la línea de cuándo y dónde hacerlo»

Una vez superado el miedo inicial de lo que suponía abordar el concepto de un *crossover* entre el estilo de Square y los mundos de Disney, Shimomura se centró en cuidar las transiciones entre los temas de batalla, así como la evocación de la acción y la emoción de las mismas. Para esto, la compositora **jugó mucho y trabajó con mucho arte conceptual**, lo cual no impidió las desavenencias con los miembros del equipo:

«Cuando daba con una imagen que pensaba que funcionaría lo hablaba con el director y los desarrolladores, aunque **teníamos opiniones enfrentadas** prácticamente todo el tiempo». Esto no impidió que se ganara el aplauso de millones de jugadores de todo el mundo, que alabaron el juego en general y la banda sonora en particular. Como coda final, fue capaz de redondear la icónica versión orquestada del tema pop «**Hikari**», escrito e interpretado por Utada Hikaru, otro de los nombres indisociables con la saga desde aquel primer título.

Durante la producción del juego, Yoko Shimomura abandonó la compañía **debido a una baja por maternidad**, tras la cual empezó a ejercer como *freelance* en 2003. Esto no le detuvo a la hora de seguir relacionándose con Square Enix ni trabajando en la saga, pues, en los sucesivos años, participó en distintas secuelas como *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, limitada por la tecnología de la Game Boy Advance, o *Kingdom Hearts II*, que, como su predecesora, mostró una banda sonora **majestuosa y versátil, incluso más ambiciosa**. La reutilización de temas en algunos de estos títulos se potenció para establecer conexiones entre los juegos, si bien Yoko Shimomura se aseguró de reflejar pequeñas diferencias y ofrecer un amplio plantel de nuevas piezas. Asimismo, su trabajo en *Birth by Sleep*, *coded*, *358/2 Days*, *Re: Coded*, *Dream Drop Distance* y *Kingdom Hearts X* le ha hecho seguir vinculada a toda la trayectoria de la saga hasta el más reciente y esperado *Kingdom Hearts III*.

«CADA UNO DE MIS TRABAJOS ES MUY PRECIADO PARA MÍ»

Cada haz de luz proyecta una sombra. La aparente inseguridad del modo de vida *freelance* brindó a Shimomura la posibilidad de tomar parte en multitud de proyectos y reavivar el recuerdo de su trabajo anterior en distintas sagas, para las cuales pudo seguir componiendo con más libertad. Además de retomar **su trabajo en títulos de la saga *Mario & Luigi*** (herederos de aquel *Super Mario RPG* en el que había trabajado años antes) pudo embarcarse en la composición de *murmur*, un álbum vocal original interpretado por la cantante Chata, así como volver a *Parasite Eve* con *The 3rd Birthday* y al mundo de *Mana* con *Heroes of Mana* y *Rise of Mana*. Asimismo, su colaboración en juegos como *Radiant Historia*, *Terra Battle* o los tres últimos títulos de *Super Smash Bros.*, (incluyendo arreglos como los de «**Vega Stage**» o «**Ryu Stage**» en el reciente *Ultimate*) dan muestra de su versatilidad y su trabajo inagotable hasta el momento presente.

Igualmente, otro de los grandes títulos cuya música pasó recientemente por sus manos no fue ni más ni menos que ***Final Fantasy XV* en 2016**, noticia que fue aclamada por numerosos admiradores que llevaban años reclamando su talento para la popular franquicia. «Me alegré mucho cuando oí que la gente decía que **quería que mi música estuviera en *Final Fantasy*** y que sería bueno para la serie», declaró en una entrevista a *Digital Spy* en la que también reafirmó que haber tratado de emular el estilo de Nobuo Uematsu (a quien admiraba ya desde su época como jugadora) la habría limitado mucho, por





IMAGEN: KAYANE

"SHIMOMURA SIGUE OTEANDO LO INFRANQUEABLE GRACIAS A SU CAPACIDAD DE NO SABER RENDIRSE"

lo que no dejó de cultivar su propio estilo en una **banda sonora oscura, emocional y tremendamente poderosa.** Tras haber preparado el imponente tema «**Somnus**» diez años antes del lanzamiento definitivo del juego cuando todavía se listaba como *Final Fantasy Versus XIII*, Yoko Shimomura optó por un **enfoque más realista** y se fijó en momentos y paisajes concretos del juego en lugar de en conceptos abstractos como el característico tema de fraternidad que lo envuelve.

Ya han pasado treinta años desde que Yoko Shimomura decidiera asomarse a lo que parecía esconderse tras la curva del camino de sus sueños, desde que asumiera que la frustración de sus seres queridos no iba a ser lo suficientemente fuerte como para detener sus ambiciones. **Movida por sus sueños y sus emociones**, hace diez años recordó su trayectoria hasta ese momento con el exitoso álbum orquestal ***Drammatica: The Very Best of Yoko Shimomura***, en el que la naturaleza de *Heroes of Mana* contrastaba con los tintes metálicos y bélicos de *Front Mission*, en el que la luz y la oscuridad de *Kingdom Hearts* arropaban la calidez de *Live A Live* y en el que un tímido despertar de un futuro *Final Fantasy XV* lloraba melancólico sobre unas teclas que presagiaban regio dolor.

En relación a aquel momento y con el éxito de esta compilación aún reciente, el periodista musical Chris Greening y su equipo le preguntaron sobre **cómo asimilaba el hecho de ser la mujer más famosa** del panorama musical de videojuegos, a lo que ella no pudo más que reír y contestar con una sorpresa que parecía evocar el mismo fondo de timidez que siente cada vez que pisa un escenario: «**¡No siento que sea una superestrella de la música de videojuegos ni nada!** Pero, obviamente, me llevó cerca de veinte años conseguir algo de atención, así que creo que hice todo lo mejor que pude». Hoy, una década después de aquel momento, sus pasos siguen hablando por ella, mientras que su mirada atrevida sigue oteando lo infranqueable gracias a su asumida capacidad de no saber rendirse.

Cuando me esfuerzo en mirar a la ironía a los ojos y veo que nuestra percepción de las estrellas no deja de ser la de puntos de luz en una negra inmensidad me pregunto si, en algún momento, Yoko Shimomura vio a alguien como yo la vi a ella: **un rayo de luz sobre un oscuro piano de cola** envuelto en sombras, una risa tímida, ansiosa y avergonzada antes de desgarrar el aire con pasión entre sus dedos. En ese momento, solo me queda recordar todo lo que ella ha contado de sí misma **sin dejar de esforzarse un instante**, sin permitir que la inseguridad le impida afrontar un objetivo, sin negar que la música nace de la emoción más pura y sin olvidar que siempre trata de infundir a su corazón y su mente un equilibrio de fuerzas. Entonces, y solo entonces, abrazo una ironía que me hace sonreír y veo en mi mente la imagen de **una niña de Hyōgo soñar a golpe de piano.**

■

LA TRAVESÍA DEL LUMINARIO II: ORGULLO GAY *MADE IN JAPAN*

por Juan Carlos Saloz

El pasado mayo de 2018 apareció el siguiente post en *Forocoches:* **«Ojo al españolito amanerado que han puesto como personaje en *Dragon Quest XI*»**. En él, el usuario Mister_Cuesco —ya se intuye el nivel de la conversación— compartía, notablemente indignado, imágenes sobre Servando, uno de los compañeros del Luminario en el título de Square Enix. Otros usuarios, como Chuck_NorrisW o Cap_Alatriste, le contestaban cosas del estilo «Como Vega», «**40 años votando PSOE y al final te confunden con una locaza**» o «ya nada me sorprende; el mundo se va a la mierda». Este último comentario, por cierto, iba acompañado de la imagen de Ángela Ponce, la primera mujer transexual en ganar el certamen Miss España. No hay duda de que la presencia de Servando en un título como *Dragon Quest XI* ha dolido en ciertos sectores, así que merece la pena hablar de ello.

Enero de 2019


IMAGEN: SQUARE ENIX

Siempre me pasa igual con los JRPG: mi personaje favorito nunca me gusta para llevarlo en el equipo principal. Me pasó con Kimahri en *Final Fantasy X,* me pasó con Morrie en la versión actualizada de *Dragon Quest VIII* y me ha pasado con Servando en *Dragon Quest XI*. Debo reconocer que me tentó en más de una ocasión incluir sus técnicas de ánimo basadas en danzas en uno de los cuatro huecos del equipo, pero no podía compararse a los embrujos de Rob o a las patadas de Jade.

A pesar de no tener un espacio en mi equipo habitual, **Servando es, con diferencia, mi personaje favorito** de *Dragon Quest XI*. Lo es por su carisma; ha sido el único capaz de hacerme reír y emocionarme en un juego que, *a priori*, solo debería ofrecerme largas horas de diversión. Lo es por su forma de ver el mundo: su objetivo en la vida es llenar el planeta de sonrisas. Y lo es por lo que representa, uno de los mejores ejemplos de **Orgullo Gay** *made in Japan*.

Cierto es que, a lo largo de todo el videojuego, Servando no revela su orientación sexual, pero da tantas pistas que hay que ser muy inocente para no pillarlo. Su lenguaje —utiliza expresiones como *darling* y *honey* habitualmente—, su afición por actitudes tradicionalmente ligadas al mundo homosexual y su aspecto —¿lleva rímel en las pestañas?— despejan cualquier tipo de duda, a no ser que Yūji Horii nos haya dado una lección de homofobia a todos con este personaje. Servando es alfo insólito en la saga. A lo largo de los títulos de *Dragon Quest*, han aparecido personajes que podrían llegar a «tener algo de pluma», pero ninguno de ellos ha mantenido una actitud tan directa como Servando, que, además, es uno de los personajes más importantes de toda la trama.

Lo más positivo de Servando es que, al contrario de lo que suele suceder con estos personajes en las obras japonesas, **no está ridiculizado**. Según la RAE, ridículo es aquello que «provoca risa o burla por resultar muy extraño, grotesco, extravagente, etc.» o bien algo que «no responde a una manera de pensar coherente y racional o que resulta inexplicable». Por supuesto, Servando es una «loca» en toda regla. Exagera las emociones y los gestos y no tiene miedo al qué dirán, pero ninguno de los personajes que hay a su alrededor le mira raro por ha-



Nuestro héroe viste de rosa

—

Servando contagia a todos con su fantasía de luz y color, entre ellos a nuestro callado protagonista.

cerlo. En series como *Shin-Chan*, la comunidad trans suele aparecer representada de forma similar a Servando, como sinónimo de diversión y libertinaje. Sin embargo, siempre hay algún personaje que pone el contrapunto a esta visión y deja caer que, realmente, es una comunidad ridícula.

Sin embargo, Servando solo se encuentra con un antagonista individual: **su propio padre.** Don Rodrigo, el progenitor del personaje, es un veterano guerrero de Puerto Valor que intentó que su hijo se convirtiera en un gran soldado. Sin embargo, en cuanto Servando descubrió el circo, decidió dedicarse al artisteo, lo que provocó una pugna paternofilial que desembocó en la huida de su ciudad natal. El secreto de Servando lo descubrimos desde su propio punto de vista, por lo que conectamos con él al momento. Su padre tiene la misma visión que pueden tener los personajes normativos en un anime, pero en esta ocasión lo vemos como lo que es realmente: **un hombre conservador y homófobo que no permite a su hijo cumplir su sueño.**

Finalmente, el videojuego nos da una lección con un final feliz que incluye dos conclusiones. Por una parte encontramos la reconciliación del padre y el hijo —Don Rodrigo pide a su hijo que no vuelva hasta que no cumpla su objetivo de hacer feliz a todo el mundo— y, por otra parte, vemos cómo Servando encasqueta a sus seguidores a su padre, como una especie de venganza que obliga a cambiar de parecer al veterano de Puerto Valor.

Esta lección es solo una de las tantas que nos da Servando durante *Dragon Quest XI*. El personaje ofrece una visión sobre la vida muy distinta a la de sus compañeros. Donde ellos ven guerra, poder o armonía, **él ve colores, libertad y jolgorio.** Hasta nuestro héroe, que se mantiene tan callado como cualquier protagonista de *Dragon Quest*, sucumbe a sus encantos con un traje de plumas rosas que no le permite dejar de bailar. No es casualidad que, en los momentos más trágicos de la historia, el personaje de Servando no nos acompañe. Servando es vida y felicidad y cada vez que participa en la historia es para llenar al jugador de alegría.

Falsas esperanzas

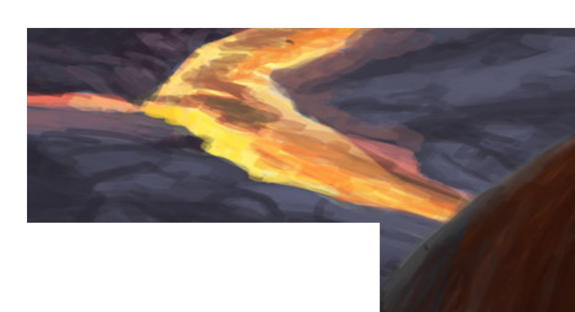
A pesar de la importancia que tiene un personaje como Servando, que mejora en grandes dosis la representación de ciertos arquetipos en los videojuegos nipones, no hay que olvidar que Japón es un país muy arraigado a sus ideas conservadoras. Como se explica en el artículo «Así se vive la homosexualidad en Tokyo», del portal *Ambiente G*, «la homosexualidad en Japón no está prohibida, pero es algo así como un tema tabú. **Nadie habla de homosexualidad, nadie la admite, nadie la entiende**». La homofobia en Japón, por lo tanto, es más moral que social. No hay leyes en su contra, pero tampoco en su favor. Y está tan invisibilizada que, si alguien ve a dos hombres cogidos de la mano, pensará antes que son amigos o hermanos antes que pareja. Esta visión es curiosa después de observar que determinados géneros de manga como el *yaoi* o el *yuri* están tan extendidos, pero deja ver que, por más que algunos hayan crecido con referentes LGTB+ de *animes* o *mangas*, no es el mejor lugar donde encontrar buenos ejemplos.

"NO ES UNA VISIBILIZACIÓN REAL SOBRE LA HOMOSEXUALIDAD"

El caso de Servando, a pesar de ser un paso muy positivo para la comunidad en Japón, es absolutamente inválido cuando se cruzan las fronteras orientales. **No es una visibilización real, sino una hipérbole sobre una serie de elementos que se comprimen dentro del imaginario homosexual.** Es una discriminación positiva necesaria en Japón, pero que puede llegar a ser perjudicial en Europa. Los referentes del colectivo que se necesitan en nuestro país no tienen que ser ni necesariamente positivos ni negativos, sino humanos. Muy pocos aspectos de la actitud de Servando frente a la vida pueden categorizarse como negativos, lo que de alguna forma deshumaniza al personaje.

Por último, me gustaría recalcar algo que han señalado muy bien en *Forocoches,* la representación de Servando como **un hombre español**. Aunque no existen los países del mundo real en *Dragon Quest*, por todos los *fans* de la saga es sabido que las ciudades representan lugares del planeta Tierra. En este caso, Puerto Valor puede verse como una mezcla entre España y Latinoamérica, algo que confirma Servando con su marcado acento español y que corrobora su nombre real (Norberto) y el de su padre, Rodrigo.

Quizás, como temen en *Forocoches,* nos vean en Japón como «locas» con la libertad por bandera. Pero, qué queréis que os diga, **ojalá todos en España fuéramos como Servando**. ■



LEVEL UP!

INMORTALIDAD Y VIDEOJUEGOS

por Alejandro Redondo

El ser humano se pregunta: ¿es posible vivir eternamente? ¿Qué es exactamente la muerte? Desde que el ser humano comenzó a ser consciente de su propio fin, ha intentado dar respuesta a uno de los mayores enigmas de su existencia. **La inmortalidad ha sido objeto de deseo** de alquimistas, de estudio por parte de filósofos, de inspiración para literatos y de control por parte de los más poderosos hacia su pueblo, que otorgaban la vida eterna a cambio de obediencia y de un comportamiento moral. Por supuesto, también ha servido como inspiración para algunos de los videojuegos más importantes de la historia, que no han dudado en nutrirse de teorías platónicas o de famosas epopeyas para dotar de mayor profundidad a sus personajes y tramas.

Enero de 2019



IMAGEN: LA BATALLA DE GILGAMESH Y ENKIDU - OLEG KUZMIN/ARTSTATION

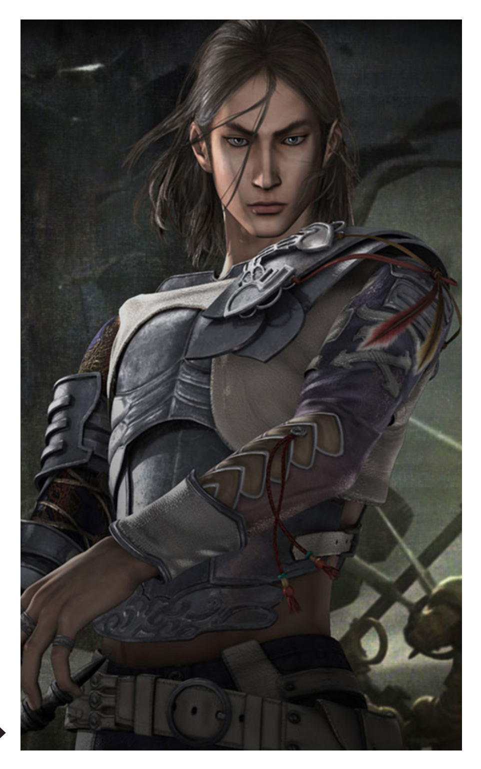
MIL AÑOS DE SUEÑOS

UN VIAJE A TRAVÉS DE LA VIDA ETERNA

Han pasado once años desde el lanzamiento de ***Lost Odyssey*** en tierras japonesas. Considerado uno de los JRPG de culto de la anterior generación, fue desarrollado por Mistwalker con ayuda de FeelPlus y publicado en exclusiva para Xbox 360 en un intento por revitalizar las ventas de la consola en dicho mercado. Su historia, escrita por el propio **Hironobu Sakaguchi** y por el novelista nipón Kiyoshi Shigematsu, pone al jugador en la piel de Kaim Argonar, un inmortal de más de mil años que ha perdido parte de sus recuerdos.

Condenado a vagar de guerra en guerra en plena revolución industrial mágica, sus nuevas vivencias le ayudarán a rememorar, en forma de sueños —representados como una novela gráfica—, quién es realmente y por qué no puede morir. Con este planteamiento tan ambicioso, el padre de *Final Fantasy* buscaba crear una gran experiencia emocional que ahondase en **la psicología humana.** La longevidad de Kaim le ha llevado a contemplar el fallecimiento de sus compañeros en el campo de batalla, de sus seres queridos y de las personas que lo han amado. Acompañado por una sublime banda sonora a cargo de Nobuo Uematsu, el desarrollo de la trama hace especial hincapié en el dolor del protagonista, en su soledad y, muy especialmente, en **la inmortalidad**, deseo del ser humano desde que este tuvo conciencia de la muerte, objeto de pensamiento de grandes filósofos de todas las épocas y, cómo no, argumento incombustible de obras literarias y algunos de los mejores videojuegos.

A lo largo de la historia, el ser humano ha intentado plantar cara a la muerte de diferentes formas. La **eterna juventud,** el deseo de no envejecer, ha sido una de las más recurrentes en la literatura o incluso entre los practicantes de la alquimia, aunque nunca se ha considerado una opción real al desafiar la propias leyes de la



naturaleza. Asumiendo que el cuerpo tiene fecha de caducidad, algunos pensadores han sostenido que existe una **vida tras la muerte**, un mundo más allá al que el individuo trasciende una vez llegado el momento, pero igualmente se trata de una teoría imposible de demostrar. Precisamente por ello, la fórmula más extendida de supervivencia habla de inmortalidad en el contexto social, entendida como el legado que un individuo deja en vida y que se mantiene vivo para generaciones futuras. En este punto, el héroe se diviniza socialmente y se convierte en una especie de dios, incapaz de morir porque su obra prevalece.

Se estima que la primera obra literaria en tratar la inmortalidad fue escrita entre los años 2500 y 2000 a.C., en la antigua ciudad de Babilonia. En el ***Poema de Gilgamesh***, su protagonista es un semidiós que decide buscar la inmortalidad motivado por el doloroso fallecimiento de su gran amigo Enkidu. Gilgamesh, guiado por un sabio al que le fue concedido el don de no perecer, emprenderá una aventura épica llena de pruebas, criaturas y batallas que deberá superar para lograr su gran objetivo. En la obra, que sienta las bases de todas las epopeyas literarias y que inspira la mayoría de videojuegos de rol, la muerte es concebida como un enemigo al que hay que vencer, y el camino como un viaje de aprendizaje en el que se obtienen enseñanzas útiles para la vida.

En otra civilización coetánea como la egipcia, la inmortalidad estaba muy ligada a la sociedad. En el Alto Egipto, solo los individuos con un cargo superior —faraones o sacerdotes— podían optar a tal privilegio, mientras que en el Medio y Bajo Egipto estaba al alcance de cualquier persona que obrase **de forma apropiada**: en función de sus acciones sociales y su obediencia al faraón, dispondría de un grado u otro de inmortalidad. Osiris, dios de la resurrección y los muertos, era quien juzgaba si alguien era merecedor de una vida eterna de felicidad o era condenado a morir definitivamente, asesinado por una bestia mitológica. Si su corazón pesaba más que una pluma **en una balanza**, significaba que el individuo no había actuado de forma moral durante su existencia, por lo que su destino estaba escrito.

Babilonios y egipcios no fueron los únicos que creyeron en la idea de una vida eterna tras la muerte. Entre los siglos VII y VI a.C, Pitágoras y los órficos —una corriente religiosa de la Antigua Grecia— reforzaron esta teoría y añadieron que el ser humano estaba compuesto por una dimensión material que encerraba **un principio inmortal**: el alma. Según este pensamiento, el alma solo puede ser temporalmente libre tras la muerte, momento en el que se libera de su prisión corpórea y puede transmigrar hacia otro cuerpo distinto, ya sea animal, vegetal o humano. La elección de uno u otro destino depende de cómo el individuo, en su vida terrena, se ha comportado **acorde a la moralidad**, de modo que hay más probabilidad de llegar a un nuevo cuerpo humano si su vida ha resultado ser virtuosa.

En la concepción pitagórica-órfica se contempla un caso para personas cuya existencia **ha logrado ser ejemplar** y su conducta excelente. En una situación tan favorable, el alma se libra del ciclo de transmigraciones para acceder a una nueva etapa de vida espiritual, sin la imperfección de un cuerpo, en la que es completamente inmortal. Esta teoría ayuda a sentar las bases de videojuegos como ***Final Fantasy X***, en el que las almas deben ser liberadas y enviadas al Etéreo, donde hallan el verdadero descanso eterno. Yuna, como invocadora, es la encargada de romper el ciclo de reencarnaciones para evitar que los espíritus pueden volver a la vida en forma de no muertos.

Continuando con el pensamiento filosófico, fue Platón quien, en el siglo V a.C., recogió el testigo de Pitágoras y escribió sobre la perennidad del alma en su diálogo ***Fedón***. Aunque el pensador ateniense parte de algunas premisas ya tratadas con anterioridad, profundiza en la descripción del mundo existente tras la muerte y aporta nuevas e interesantes hipótesis sobre la inmortalidad. Por ejemplo, en su **teoría de los opuestos**, argumenta que todo lo conocido se conoce por su opuesto, de forma que es imposible concebir el bien sin el mal, la guerra sin la paz o la muerte sin la vida. Y de la misma forma que un día sucede a la noche, y la noche cae tras el nuevo día, la vida existe tras la muerte, porque para morir es necesario estar vivo. Además, escribe el pensador que «si la muerte fuera la disolución de todo, sería para los malos una suerte verse libres del cuerpo y de su maldad a la par que del alma», por lo que no concibe la no existencia de un más allá.

Todas estas teorías filosóficas sobre la inmortalidad y los opuestos sustentan, en gran parte, el argumento de una saga como ***Kingdom Hearts***, en la que un individuo que pierde su corazón —el equivalente al alma— se convierte inmediatamente en un Sincorazón, mientras que su cuerpo vacío es conocido como Incorpóreo. Sin embargo, en función de la fuerza de voluntad del corazón, esa carcasa acabará siendo un monstruo o adoptará un aspecto humano, recordando a la idea pitagórica de la trans-

"EL MIEDO A LA MUERTE HA SIDO UNA DE LAS ARMAS MÁS PODEROSAS PARA SOMETER A LOS PUEBLOS"





migración del alma hacia otro cuerpo dependiendo de su moralidad. Además, durante la serie de videojuegos existen otras grandes referencias, como el deseo de Xehanort de buscar un nuevo cuerpo para ser inmortal o, de forma mucho más recurrente, la **dualidad entre luz y oscuridad** explicada por Platón.

Otra de las ideas platónicas, la teoría de la Reminiscencia, señala que cada alma tiene una existencia prematerial antes de entrar en el cuerpo, y que, por tanto, conocer es simplemente **recordar lo que esta ya sabía**, pero que ha olvidado al llegar a este mundo. Se trata de una hipótesis de la que parte la trama de *Lost Odyssey*, ya que los sueños de Kaim Argonar no son más que una forma de rememorar distintas experiencias de una vida milenaria pasada. Además, al igual que los egipcios o el propio Pitágoras, Platón deja una puerta abierta a la **actuación moral**: solo las almas de aquellos que han contemplado la justicia, el bien y la verdad —gozando de la virtud y sin dejarse arrastrar por la opinión ni las pasiones—, podrán volver al mundo de las ideas, donde pronto dará comienzo una nueva vida.

Además de entre los grandes pensadores, la inmortalidad ha sido un tema recurrente para las principales religiones del mundo. En el Cristianismo, Jesús **no es sino un dios en la Tierra**, una fusión entre lo celeste y lo terrestre. Capaz de resucitar en cuerpo y alma, exige a sus discípulos la fe y el amor —la moralidad vuelve ser fundamental— para viajar al Reino de los Cielos, donde las almas son inmortales: «Yo soy el camino, la verdad y la vida. Aquel que me siga **vivirá eternamente**». Cristo es el vivo ejemplo de cómo lo divino puede llegar a anidar en lo humano, premisa de la que parten videojuegos como *God of War* para argumentar la presencia de dioses y semidioses en mundos habitados por mortales. De hecho, los propios dioses griegos tenían sentimientos y comportamientos humanos, diferenciándose de éstos últimos precisamente en su condición de inmortales.

Durante la Edad Media, teólogos y religiosos siguieron tratando de comprender y dar una respuesta a la vida eterna, siendo el suizo **Paracelso** una de las figuras clave en este campo. El médico, alquimista y astrólogo acuñó el término griego *Yliaster* —compuesto por las palabras materia y estrella— como uno de los principios del universo al destacar que el ser humano, cuando moría, se volvía eterno y se convertía en **polvo de estrellas.** Esta idea recuerda muchísimo al concepto de corriente vital introducido en *Final Fantasy VII*, entendida como una energía espiritual que emana de los muertos y que se funde con el planeta. Al cristalizarse, el mineral resultante es conocido como materia.

Ya en la era contemporánea, uno de los autores más relevantes en este campo ha sido Joseph Campbell, un escritor y profesor estadounidense nacido a principios del siglo XX. Su obra, ***El héroe de las mil caras***, es un completo estudio sobre la figura del héroe que bien puede ser extrapolado a cualquier videojuego de aventura o rol: tras partir hacia lo desconocido, el héroe debe superar con éxito numerosas crisis y **volver a su hogar** completamente transformado y lleno de sabiduría. Aquí





"EL *POEMA DE GILGAMESH* SIENTA LAS BASES DE LA AVENTURA ÉPICA EN LA BÚSQUEDA DE LA INMORTALIDAD"

la inmortalidad queda implícita en el propio camino, tal y como señala el filósofo José Antonio Cabrera: «El héroe, al emprender su aventura repleta de pruebas y desafíos, salva su alma en su propio recorrido, teniendo como recompensa participar en este mundo de la inigualable majestad de lo divino».

Aunque la inmortalidad física siempre ha resultado una utopía, los avances tecnológicos y médicos de los últimos años han reforzado el movimiento **transhumanista**, cuyos adeptos —como Bostrom o Kurzweil— buscan la transformación del cuerpo humano mediante implantes propios de la robótica o de la aplicación de la ingeniería genética. Para esta corriente de pensamiento no es suficiente vivir eternamente; buscan también la calidad, el encontrarse bien en un mundo conocido y no en una hipotética vida tras la muerte. En el plano de los videojuegos, sagas como *Deus Ex*, *Bioshock*, *Metal Gear* o *Crysis* reflejan a la perfección la **evolución tecnológica** en el ser humano y las infinitas posibilidades que puede aportar a la evolución, pero también cómo el poder y el deseo de no perecer puede acabar corrompiendo la más pura de las almas.

Vivir eternamente, ser recordado socialmente, viajar a un reino celestial, reencarnarse en un ser superior… son muchas las fórmulas que el ser humano ha utilizado durante siglos para intentar dar explicación a una **experiencia desconocida** y, a su vez, aterradora. Los videojuegos han sabido nutrirse de todo ese pensamiento filosófico para construir sólidos argumentos y dotar de un punto humanístico a sus protagonistas. Desde una estrella de invencibilidad en *Super Mario Bros*. hasta la soledad de Kaim en *Lost Odyssey*, el concepto de inmortalidad también ha sabido evolucionar en los videojuegos para plantear **experiencias profundas** al alcance de pocas expresiones artísticas. Y todas ellas, por fortuna, vivirán por siempre en el recuerdo colectivo. ■

Este artículo no habría sido posible sin la inestimable ayuda del Doctor en Filosofía D. José Antonio Cabrera.


IMAGEN: ZETAOCHENTA

SYBERIA: UN VIAJE MÁS ALLÁ DE LAS BARRERAS

por Ramón Méndez

Bajo esa fachada de aventura gráfica tradicional, ***Syberia*** es ante todo el viaje de Kate Walker. Ella es la protagonista total y absoluta de una trilogía que ha logrado conquistar nuestros corazones y dejar una huella imborrable en nosotros, incluso a pesar de los ya 16 años que han transcurrido desde el lanzamiento original de la primera entrega. Tanto da que pasen otros tantos porque **nunca podremos olvidar las horas que pasamos junto a Kate**, ya sea recorriendo entornos de lo más pintorescos o conociendo a personajes secundarios muy especiales

Enero de 2019

Gran parte del mérito es el mensaje subyacente que se oculta entre las costuras, en los pequeños matices y en los detalles ínfimos que nos va dejando la narrativa, los cuales están muy cargados de significado. Y es que la franquicia *Syberia*, sobre todo en su primera entrega, está repleta de capas cada vez más profundas y emotivas.

En la capa superficial tenemos, como decíamos antes, una aventura gráfica de corte tradicional, con muchos objetos por recoger, puzles enrevesados e infinidad de diálogos. La trama comienza en los Alpes franceses, en la villa de Valadilène, un pequeño pueblo cuyo motor económico es una fábrica de autómatas preparados para realizar las tareas más complicadas. La presencia de estas criaturas mecánicas se hace evidente en todos los aspectos de la vida del pueblo, puesto que nos los podemos encontrar atendiendo en puestos o incluso en los timbres de las puertas. Es **una pequeña fantasía** de corte *steampunk* en la que nos sumergiremos junto a Kate Walker, la protagonista de esta historia, que acude a esta pequeña villa por motivos de trabajo. Su bufete de abogados de Nueva York está gestionando la compra de la fábrica de autómatas Voralberg y la envía para que consiga que la viuda firme los papeles del traspaso. Es una gran oportunidad profesional, pero cuando llega descubre que la dueña de la fábrica ha fallecido. Así empieza el juego, con el tono sombrío y lúgubre de un funeral que va a poner patas arriba el mundo de Kate. Resulta que el testamento de la fallecida Anna Voralverg detalla que tiene un hermano, pero



este está desaparecido. Por tanto, Kate se vuelca en conseguir sacar adelante esa gran oportunidad laboral y se lanza en busca de Hans Voralberg con el objetivo de que firme la herencia y poder completar la transacción. Su búsqueda le llevará a diversos lugares de Europa, recorriendo además de Francia, países como Alemania o Rusia (siempre dentro de ese entorno ficticio de universo paralelo *steampunk* que comentábamos antes).

Al principio, *Syberia* puede engañar por ser un título **demasiado serio y formal,** en el que nuestro único objetivo podría ser conseguir la firma de un simple contrato. Sin embargo, esto no es más que un engaño inicial, ya que, tal y como iremos descubriendo con el paso del tiempo, la situación será mucho más compleja de lo que esperábamos. Profundizaremos **mucho en la psique de Kate Walker** y los personajes con los que se encontrará y nuestra motivación irá dejando esa formalidad grisácea para convertirse en algo más humano. Cuando llegamos al final de la aventura, una intensa satisfacción nos invade con la sensación de haber hecho bien las cosas y de que hemos sido testigos de una aventura mucho más humana de lo que podrían presagiar los primeros compases de la misma. En cierto modo, Kate comienza el viaje por motivos laborales, pero en algún momento de la aventura se acaba convirtiendo en un viaje que hace por su propio bien. Un viaje en el que **la protagonista crece a pasos agigantados** y aprende por sí sola a romper con el entorno tóxico de su día a día.

Con cada nueva parada en su viaje, Kate va enamorándose cada vez más de lo diverso que es el mundo en el que vivimos y va sufriendo su propia metamorfosis. El móvil es un objeto fundamental en la aventura, puesto que nos ayuda a resolver algún que otro puzle... pero también **es una pieza clave en el subtexto**. No deja de sonar a lo largo de la aventura y, curiosamente, la metáfora del propio viaje hace que los avances que hace Kate a lo largo de su camino se plasmen también en las conversaciones que tiene con su madre y, sobre todo, con su novio. Dan la llama desde Nueva York y, a cada llamada que pasa, nos percatamos de que la distancia entre ellos es cada vez mayor a medida que Kate avanza en su viaje. La primera vez que la llama, Dan la reprende por alargar su viaje de negocios y no poder acudir a una cena con uno de sus clientes. Es un momento, casi al principio del juego, en el que nos percatamos de que no están al mismo nivel en la relación.

No obstante, Kate también se va dando cuenta de ello. Con cada puzle que resuelve y cada lugar que visita, el personaje va creciendo como persona y va cobrando una nueva vida. Al final, acaba entendiendo que no tiene por qué **sacrificarse tanto por una relación** que le exige tanto, que la vida se trata de hacer el bien y ayudar a los demás, pero sin limitarse ni sacrificar su propia felicidad. De hecho, en un primer momento no pierde la fe en la relación y quiere transmitírselo a su novio. Le cuenta todo lo que va viendo y descubriendo, pero a Dan no parece importarle nada de todo esto. A él le gustan cómo están las cosas y le fastidia que Kate «esté cambiando» desde que llegó a Europa. El guion del juego es excelso en todo esto y nos hace sentir las mismas emociones que Kate en cada momento; o puede que no exactamente las mismas, pero sí que consigue hacernos reaccionar a cada llamada y comprender las metáforas de cada situación a la que nos enfrentamos. Por suerte o por desgracia para Kate, el propio universo le facilita el paso que le faltaba en un momento de duda: cuando descubre que su mejor amiga Olivia aprovechó su ausencia para acostarse con Dan, se percata de que hace tiempo que ha pasado página y **refuerza su convicción** de que tiene que seguir adelante labrándose su propio camino. La senda puede no ser tan segura como nos gustaría a todos, pero es un riesgo que ha de afrontar ella misma porque así lo ha decidido y porque solo llegando al final podrá alcanzar la plenitud a la que todos los seres humanos deben aspirar.

"*SYBERIA* PUEDE ENGAÑAR POR SER DEMASIADO SERIO E INFORMAL"

Aparte de Kate, el resto de personajes tienen la misma profundidad y carga narrativa. El autómata Óscar, que nos acompañará durante toda la trilogía, es la versión *steampunk* de un hombre de hojalata con corazón. Los motivos de Hans Voralberg para desaparecer son otra metáfora sobre la libertad. E incluso la propia parada en la Universidad de Barrockstadt nos deja una fantástica parodia del sistema universitario moderno.

No obstante, todo esto ocurre únicamente en la primera parada del viaje. La aventura de Kate continúa en dos entregas más, que están tan cargadas de **mensajes subyacentes y subtextos** como esta. Pero de ellas hablaremos en futuros números de la revista. ■

Enero de 2019

TETSUYA Nomura

Un creativo que jamás tuvo barreras que le limitasen y que ha podido desarrollar su talento artístico desde bien pequeño.

Con tantos seguidores como detractores, Tetsuya Nomura es ya una de las figuras más importantes dentro del desarrollo japonés de videojuegos. La serie ***Final Fantasy*** lleva su ADN desde hace más de 25 años y gracias a su participación en esta ópera legendaria pudo dar a luz a otra todavía más especial, llena de matices y que está conformada como un verdadero laberinto de personajes y crónicas: ***Kingdom Hearts***. Ambas son ya historia viva del videojuego y no es de extrañar que lo sean, ya que el creativo nipón parece **haber nacido para narrar** cuentos y dibujar personajes inolvidables.

Tetsuya Nomura nació el 8 de octubre de 1970 en la prefectura de Kochi, al sur de Japón y se podría decir que vivió una de las mejores infancias de cuantos desarrolladores nipones hayan podido pasar por las páginas de esta revista. Gran culpa de que Nomura sea hoy un respetado diseñador y desarrollador de videojuegos **se debe a su padre,** un hombre que le dio todo lo que necesitaba y le apoyó en cuanto hizo falta para poder explotar todo el talento que tenía. En una entrevista con *Famitsu* realizada en 2014, antes del lanzamiento de *Final Fantasy XV*, habló sobre cómo era su vida durante aquellos años y desveló que hacía sus primeros dibujos con tan solo **tres años**, cuando volvía de la escuela. Este interés por el arte no se quedó en meros dibujos de animales, ya que el vínculo que tenía con su padre le llevó a desarrollar su talento de manera exponencial. En la misma entrevista, el japonés recuerda que su primer contacto con el entretenimiento fue con el *Sugoroku,* un juego de mesa japonés parecido a *Escaleras y serpientes* o a nuestra *Oca* (como el Parchis). Este tipo de juego tiene diseños diferentes en sus tableros y el padre de Nomura se encargaba de hacerle a su hijo unos personalizados, bastante más desafiantes, ya que incluían una serie de barreras y obstáculos que había que superar.

por Juan Pedro Prat



KINGDOM *Hearts*

Aunque es el protagonista de Kingdom Hearts, Tetsuya Nomura nunca ha simpatizado ni empatizado con Sora. El japonés se ha identificado siempre más con personajes algo más oscuros como Ansem o Xemnas, los antagonistas de algunas entregas.

Esta etapa de Tetsuya Nomura puede parecer muy idílica y, en realidad, lo era. Tras el colegio, no solo potenciaba su gusto artístico, sino que también se dedicaba a otras muchas cosas de niños en edad escolar, como **jugar al béisbol, ir a pescar o a nadar**. «Me dedicaba a hacer todas las cosas que eran propias de esa edad», aseguraba Nomura a *Siliconera* hace unos cuantos años. El apoyo prestado por su progenitor no quedó solo en hacer que se devanase un poco los sesos para completar un juego de mesa, sino que al ver que se acercaba una revolución electrónica, le compró a su hijo **un ordenador** con el que trabajar. En el instituto las cosas le fueron igual de bien y allí empezó a conocer el trabajo realizado por **Yoshitaka Amano**, artista con el que trabajaría posteriormente en Square Enix, gracias a su profesor de arte. Incluso llevó a cabo **su propio manga**, como se recoge en una entrevista que concedió a *Sliconera* hace unos años, pero terminó abandonándolo. Fue en esta época, tal y como describe Nomura a *The Verge*, cuando empezó a estudiar Programación y a crear sus primeros juegos, para los que tomó como referencia algunos libros. En la misma entrevista recuerda haber jugado a títulos como *Tennis* y *Ping Pong* para Color TV-Game, y también a *Legends of Starhut Planet Mephius*, para PC.

A pesar de esta trayectoria tan artística que ya le permitió tocar los principales palos de lo que sería su sustento futuro, Nomura optó por potenciar, quizá debido a las no tantas opciones disponibles en la época, su vena creativa a través del **diseño publicitario**. El director de *Kingdom Hearts* contó a *Siliconera* que decidió inscribirse a una escuela vocacional para poder estudiar arte publicitario y de revistas con el fin de encontrar un trabajo. En dicha conversación, reconoce que no prestaba mucha atención a las clases y que su objetivo nunca fue trabajar en videjuegos, **sino convertirse en un *mangaka***. De ahí su salto fue directamente entrar en Square Enix, aunque por entonces todavía se llamaba Squaresoft.

La trayectoria de Nomura en la que es todavía su casa se remonta a 1991, aunque en muchos documentos indican que es en 1992. Lo cierto es que ambas fechas son correctas si se atiende a dónde poner el primer paso verdadero de Nomura en la industria del videojuego. Tetsuya Nomura decidió solicitar trabajo para la desarrolladora japonesa tras ver un anuncio en una revista de ofertas de trabajo. Fue el dibujo que había junto a esa oferta, realizado por Yoshitaka Amano, lo que hizo que le llamase la atención y decidiese probar suerte. El propio Nomura describió bastante bien su entrada en una entrevista publicada por *Kotaku*, en la cual explicaba que en su primer día en el trabajo fue con traje y le enviaron directamente a formar parte de *Final Fantasy IV*. El problema vino por su función, ya que no tenía nada que ver con una tarea creativa, sino que se tuvo que **encargar del *testeo*** del juego para depurar los fallos. No sería hasta el año siguiente cuando por fin pudo desarrollar sus habilidades artísticas en el diseño de *Final Fantasy V*. Esta fue, realmente, la primera aportación a nivel de diseño que hizo Nomura en la serie que hizo famosa (y salvó) a Square Enix. En esta entrega, el japonés se encargó **del diseño del bestiario**, lo que prácticamente le aseguró su puesto en uno de los JRPG más aclamados en mucho tiempo.

La carrera de Tetsuya Nomura tuvo su punto de inflexión en ***Final Fantasy VII***, puesto que fue el encargado de diseñar a los personajes de la entrega más icónica y favorita de muchos de los jugadores. Esto le abrió las puertas a poder crear una saga propia en la que combinó todo lo que había aprendido en los varios años que llevaba en la desarrolladora japonesa. *Kingdom Hearts* nació de un encuentro fortuito en un ascensor, anécdota que ya es conocida por todos los seguidores de *Final Fantasy*. Shinji Hashimoto (productor de gran parte de juegos de la serie), se encontró con un ejecutivo de Disney en el edificio que compartían ambas empresas. Ahí se cerró la colaboración entre licencias y se le encargó a Nomura no solo la dirección del juego, sino también el **diseño de personajes** y el **guion de la historia**. Esto ha hecho que sea señalado como el principal culpable de lo enrevesado actualmente de su *lore*, pero también es el artífice de un universo seguido por millones de personas en todo el mundo. Trabajar en *Kingdom Hearts* no ha sido fácil ni siquiera para el propio Nomura, quien reconoció a *Xataka* que hasta él mismo a veces **no sabe ubicarse** en su ▶

TETSUYA

kingdom

propia creación. A pesar de ello, el creador de esta saga ha estado siempre mirando más allá de lo que tenía entre las manos, así como muy implicado en su desarrollo. El japonés dijo a *Variety* a principios de año que no puede dedicarse solo a supervisar un proyecto, que **prefiere estar en el frente** y trabajar con el resto de compañeros. También explicó que, aunque no sabía si iba a continuar o no la saga con más juegos, siempre pensaba en nuevas ideas para futuras entregas: «Cuando estaba desarrollando *Kingdom Hearts*, ya tenía en mente lo que quería hacer en los siguientes títulos, *Chain of Memories* y *Kingdom Hearts II*», aseguraba el japonés.

Los últimos años han sido bastante complicados para Nomura, ya que la gran cantidad de proyectos a los que ha estado ligado no le han dejado terminar prácticamente ninguno de los que tenía en marcha, pero eso no ha hecho mella en su entusiasmo. El director de *Kingdom Hearts III* se describe a sí mismo en *The Verge* como una persona «que no se estresa» y que no suele «dejarse llevar por la presión», aunque sí reconoce **haber sentido algo de presión** en el desarrollo de la última entrega por parte de los *fans*.

La pasión y energía de Tetsuya Nomura le han convertido en una de las caras más visibles de Square Enix, ya que ha sido responsable, en cierta medida, de **dos de las licencias más poderosas** que posee la compañía japonesa. Con todo, no son los únicos títulos en los que aparece su nombre, ya que también ha colaborado en otro títulos como *Chrono Trigger* (1995), *Parasite Eve* (1998) o en la película *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005). ■



Uno de los juegos favoritos de Nomura ha sido siempre *Dragon Quest* (*Dragon Warrior* en Japón), porque fue el primer juego que le descubrió el peso del componente narrativo en los videojuegos.

NOMURA



AUTOR

GORDON DOHERTY

...

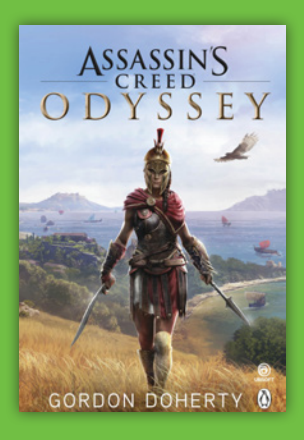
Es un escritor escocés conocido por sus novelas sobre el Imperio romano y bizantino.

—

"Aunque las novelas históricas son mi pasión, disfruto escribiendo comedia y ciencia ficción".

—

Este año también ha publicado *Legionary: The Blood Road*, una nueva entrega de su serie dedicada a Roma.



Gordon Doherty
Assassin's Creed Odyssey
Barcelona, Minotauro, 2018
319 pp. 16,10 €.

EPOPEYA HELENA

Kassandra, personaje canónico en la novela

Gordon Doherty traslada la historia de *Odyssey* a una novela ágil que narra las peripecias de la *misthios* con un tono algo más visceral que el del videojuego.

por ***Borja Ruete***

Assassin's Creed Odyssey, el videojuego, se diferencia del resto de la saga porque incorpora una novedad muy importante: las **decisiones**. Es el jugador el que forja la personalidad de la protagonista y el que decide el destino de otros tantos personajes que pueblan la Hélade ficticia de esta producción. Además, por primera vez, podemos elegir entre dos protagonistas, los hermanos Kassandra y Alexios.

Aunque los diálogos en el juego son los mismos independientemente del personaje que elijas, en función de las decisiones, las **ramificaciones de la trama** y los finales pueden ser diferentes. Esta particularidad obliga al escritor a elegir un camino determinado y fijo. Personajes que tal vez sobrevivieron en tu aventura morirán en las páginas de la novela. «Sí, habrá un canon representado en la novela. Cuenta la historia de Kassandra y su viaje. Pero en el juego tú decides tu camino, no hay uno correcto o incorrecto», explicó Jonathan Dumont, director creativo del juego en Twitter. Resulta paradójico que, pese a las declaraciones que apoyan la importancia de Kassandra como personaje principal, Ubisoft haya centrado toda la promoción en Alexios: la portada, los tuits de la cuenta oficial y la mayoría de vídeos tienen al hermano de la mercenaria como protagonista absoluto.

En el libro de *Assassin's Creed Odyssey*, el lector vivirá la historia desde el punto de vista de la *misthios* (del griego, mercenario), aunque no está escrito en primera persona, sino en tercera. El argumento nos traslada a la **antigüedad clásica**, concretamente al siglo V a. C. Eso quiere decir que la narración ocurre siglos antes de la que la **Orden de los Asesinos** fuera fundada. Recordemos que los primeros cimientos del credo los colocaron Bayek de Siwa y Aya de Alejandría, dos de los protagonistas de *Assassin's Creed Origins*.

Que la Hermandad no existiera como tal en la época de Sócrates, Pericles y Aristófanes, no quiere decir que no hubiera personas con las habilidades especiales de los futuros *hassasin*. Ya desde los primeros compases de la aventura, descubrimos que el rey Leónidas era uno de ellos, uno de los humanos por cuyas venas co-



rría **la sangre de los Isu**. Por tanto, es lógico pensar que su descendencia, Mirrina y sus dos hijos, Kassandra y Alexios, también atesoran esa fuente de poder. Se trata de un linaje que continuará a lo largo de los siglos y que se mezclará con las futuras generaciones de Asesinos.

Con todo, la trama argumental va más allá de actos valorosos y de batallas fantasiosas. Podríamos decir que **el tema principal de *Assassin's Creed Odyssey* es la familia.** Kassandra, de origen espartano, es instruida en el arte de la guerra por su padre Nikolaos. No obstante, la vida de Kassandra da un vuelco una noche, cuando sus padres le piden que la acompañen a la cima del monte Taigeto. Tras esos acontecimientos, despierta en la isla de Cefalonia, sola y con la lanza partida de Leónidas. La encuentra Markos, un bribón de poca monta que pronto se percata de las ventajas de tener a alguien como Kassandra a su lado. Sobre ella pesa un sentimiento de vacío por haberse visto abandonada a su suerte. Ya adulta, su único propósito es salir de esa isla que siente como una cárcel.

En Grecia nada es lo que parece. El destino de la gente común no la dictan los reyes ni los líderes, sino una **oscura secta que lo controla todo**. Kassandra no tardará en darse cuenta del vínculo entre el Culto de Cosmos y los infortunios de su familia. A partir de entonces, la mercenaria se pondrá al timón de la Adrastia, un imponente navío con el que surcará los mares en busca de respuestas.

Adaptar un videojuego a la literatura tiene sus problemas. En el caso de *Odyssey*, la obra videolúdica se sostiene sobre un mundo abierto de enormes proporciones que ofrece numerosas misiones secundarias. Para el escritor, **el reto es condensar la historia principal en apenas 300 páginas**, algo que Gordon Doherty consigue en gran medida. Sin embargo, he percibido la narración algo apresurada, como si los actos se concatenaran a una velocidad de vértigo, hoy estoy en Atenas y en la siguiente página en Naxos, viaje rápido. La sensación de periplo se pierde en cierta medida, aunque no el tono aventurero ni el respeto con el que el autor trata al personaje.

Kassandra ha sido una de las protagonistas del año sin ninguna duda. Su personalidad no ha pasado desapercibida para nadie. Aun así, a mí me dio la impresión de que nunca se cuestionaba sus acciones. Eso cambia en *El Legado de la Primera Hoja Oculta*, el primero de los DLC de historia que Ubisoft ha desarrollado. Las muertes, la violencia... todo tiene sus consecuencias. En cierta escena del contenido descargable, vemos cómo a la propia Kassandra **le carcomen los remordimientos**. La novela sí nos brinda una visión del personaje más allá de la *misthios*. Es una protagonista con sus propias inseguridades, que tiene miedo de mostrar sentimientos de amor, porque lo considera una debilidad.



"LA NOVELA CAPTURA MEJOR LA ESCATOLOGÍA DE LA GUERRA, PUES NOS RECUERDA EL VERDADERO OLOR DE LAS BATALLAS"

En el videojuego matamos sin parar, pero en ningún momento nos da la sensación de que sean personas reales. La novela, en cambio, captura mejor la escatología de la guerra, pues describe los intestinos que cuelgan de las tripas del hombre que acaba de morir y nos recuerda que **el olor de las batallas** no es de perfume, sino de **orina y mierda.**

Assassin's Creed Odyssey es una lectura recomendable. Puede que no sea la novela del año, pero sí un **buen entretenimiento** y otra forma de vivir la historia épica de Kassandra.■



AUTORA

PAZ BORIS

...
Licenciada en Periodismo y apasionada de la comunicación, su experiencia en numerosos medios especializados y en la saga la han llevado a escribir este libro.

—

"La idea comenzó en 2014. [...] Es algo que me hace mucha ilusión, ha sido una larga investigación".

—

En la actualidad dirige su blog, *Fantasía Games*, y colabora en nuestra revista, *Games Tribune Magazine.*



Paz Boris
Mass Effect: De Caronte a la Galaxia.
Dolmen Editorial, 2018
250 pp. 19,90 €.



MÁS ALLÁ DE LA NORMANDÍA

Mass Effect recibe el libro que merecía la saga

Mass Effect: De Caronte a la Galaxia se establece como un referente no solo para seguidores de la franquicia, sino para amantes de BioWare en general.

por **Sergio C. González**

En una época donde los libros sobre videojuegos afloran, donde cada vez se escriben mejores ensayos sobre el ocio que nos une tanto como jugadores como aficionados en esto de contar historias interactivas, ya era hora de que *Mass Effect* tuviese en las librerías una respuesta a todos aquellos seguidores a la franquicia de BioWare a la altura de esta larga década; porque hablamos de una propiedad intelectual que se sabe a sí misma como una de las más trascendentes de la pasada generación. **Había que estar a la altura, y este libro lo está**.

Paz Boris era un perfil autorizado para esta tarea, que ahora entendemos no ha sido nada fácil. Ya no tanto por su cercanía para con todos los episodios que conforman el universo *Mass Effect*, sino porque el estudio que ha llevado a cabo en este manuscrito dan como resultado un ensayo que explora no solamente a la obra de BioWare, sino al propio estudio que hay detrás, cómo se engendró todo; las claves para entender este universo; los personajes, razas y trascendencia que ha tenido de un tiempo a esta parte. Es, por ende, una lectura más que recomendable tanto por contenido como por forma, y eso nos alegra enormemente al poder invitaros con sinceridad a que os hagáis con él. No era fácil, insistimos, sumergirse en un proyecto como éste. No hablamos de una licencia con entregas precisamente cortas, con un universo limitado o un *lore* que apenas diese de sí. Boris, desde el primer momento, establece una estructura clara en su ensayo para que tanto iniciados como neófitos comprendan de dónde veníamos para comprender adónde nos dirigimos con este compendio de párrafos. De hecho, la propia autora reconocía en la presentación del libro que la investigación previa le llevó más meses de los estimados inicialmente, que ese año planeado en un primer momento terminó siendo mucho más.

Mass Effect: De Caronte a la Galaxia **se presenta como un vademécum, un análisis detallado que explica la génesis de la IP**, las inspiraciones que terminaron materializándose en las aventuras de Shepard con su tripulación, con su universo. Es quizá complicado seguir el ritmo de ciertas partes del libro si no se han jugado todos los episodios, especialmente en el denso apartado dedicado a la tripulación, menos ameno de leer por adoptar un registro mucho más descriptivo y enciclopédico, pero no menos interesante si has llegado hasta ahí.

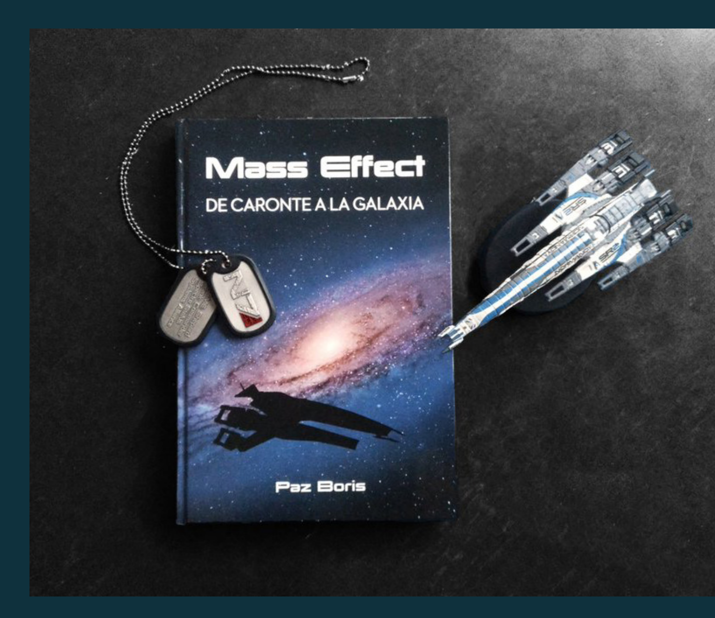
Hay aspectos que diferencian a un buen libro de un mal libro, y es el pedigrí del autor. En este caso, **se sienten desde la primera página** las ganas que abrazaban a Boris para emprender este viaje, con un conocimiento desbordante que a quien escribe estas líneas, a pesar de ser fan acérrimo de *Mass Effect* desde sus inicios, ha hecho pensar que era un recién llegado. Lo mejor del material es, por ende, no tanto lo explicativo ▸

como lo explorativo. Nos ha encantado cuando Boris se atreve a dar un punto de vista más cercano a lo subjetivo en la evolución de la saga, en **la influencia que toma de la ciencia actual** para crear con el paso del tiempo un universo capaz de reunirse en más de 240 páginas.

Es inevitable sacar a relucir el énfasis que se hace en **el papel de la muerte en los videojuegos**, el peso que toma la vida en su descripción más abstracta para hacer entender al lector que la toma de decisiones en *Mass Effect* no solo no es algo banal sino que trasciende en la toma de decisiones; por eso hay tantas páginas para hablar de razas y especies; por eso Boris pretende contagiar al lector de su pasión para con este mundo. Y lo consigue.

Existe también **una voluntad divulgativa y útil** en el libro de Dolmen Editorial, en su extensa bibliografía. De nada sirve realizar una publicación como ésta sin un soporte de referencias que respalden lo dicho, un claro ejemplo del bagaje periodístico de la autora, del contraste y de la rigurosidad que acompañan a cada página para categorizar en las afirmaciones. Incluso encontramos un anexo donde se recoge la expansión de este universo a nivel comercial, desde la labor del fan y otros cómics o novelas que elevan el fenómeno a otros nivel. Si estás leyendo esto y tienes planes para escribir artículos, ensayos o investigaciones alrededor de *Mass Effect, De Caronte a la Galaxia* se postula clave en ese repertorio bibliográfico tanto por lo que incluye como por lo que se aporta de nuevas.

Es una lástima que la maquetación sea tan sencilla, algo recurrente en las publicaciones de Dolmen Editorial, al no aprovecharse en este caso la riqueza artística de la saga para ofrecer imágenes más representativas, con una estructura más dinámica y atractiva a la vista. Por suerte, esta opinión no empaña ni mucho menos el resultado final, que es excelso en contenido e invita a seguir leyendo. Donde sí podemos estar tranquilos es en la calidad de la impresión propiamente dicha, un cartoné de 17x24 en tapa dura, papel de muchísima calidad y color de arriba abajo. Es de esperar que en una segunda edición se corrijan ciertos errores tipográficos menores. No estamos comprando un producto de segunda, sino un libro que bien merece permanecer en nuestra estantería durante años, junto al resto de carátulas de los juegos. Es digno de ello.



"EN ESTE CASO, SE SIENTEN DESDE LA PRIMERA PÁGINA LAS GANAS QUE ABRAZABAN A BORIS PARA EMPRENDER ESTE VIAJE"

Por tanto, a pesar del inmenso volumen de datos existentes en el manuscrito, a pesar de la selección tan ambiciosa de temas a tratar en *Mass Effect: De Caronte a la Galaxia*, posiblemente ninguno de ellos sea escaso; todo lo contrario. Tal como apuntábamos, en ciertos momentos hay mucha información eminentemente descriptiva, pero mejor pecar de exceso a quedarse corto en detalles.

Boris cierra así un sueño de hace años, una idea nacida en 2014; **un viaje entre líneas** que desde hoy mismo comenzamos a recomendar como futuro regalo o como nueva adquisición personal. Esta vez no ha hecho falta recurrir a libros anglosajones para saciar nuestro hambre para con la saga: lo tenemos aquí, lo tienes a tu disposición. ■



THE_ SETTLERS

UNA SAGA CONVERTIDA EN OBRA DE CULTO

ORIGINAL DE COMMODORE AMIGA

POR **MARC** ARAGÓN

Los juegos de estrategia en tiempo real (o RTS) nunca han sido los más populares entre los usuarios. Pese a que comenzaron a ver la luz con los primeros pasos de la industria en la década de los 90, en aquel entonces los *shooters* como *DOOM* o las aventuras gráficas como *The secret of Monkey Island* centraban la atención de los jugadores. Aunque su público era, originalmente, **un nicho mucho más reducido**, grandes títulos de esta década consiguieron elevar el género a una posición privilegiada. *Dune II*, *Warcraft* o *Age of Empires*, por nombrar algunos, son hoy en día considerados juegos de culto y auténticos clásicos de la historia de los videojuegos.

Este último fue, precisamente, uno de los primeros juegos de PC que entró en mi casa. Su forma de jugar era algo que, hasta el momento, nunca había visto, con **un ritmo mucho más lento y relajado** que el resto de obras a las que había tenido acceso en mi corta vida como *gamer*. Así, con la cabeza apoyada en una mano y la otra sobre el ratón, pasé decenas de horas creando poblados, a los que, poco a poco, convertía en imperios. Producía ejércitos, los armaba y los movía por el mapa, conquistando por el camino otras ciudades por el simple motivo de que habían decorado sus edificios de un color diferente al mío. Pero no era la conquista lo más emocionante, sino la forma de ganar. Recolectar, producir, expandirse. **Todo tenía un porqué y una razón de ser**. Una lógica que me resultaba relajante.

No fue hasta años después cuando conocí la saga *The Settlers*. Creo que fue con su cuarta entrega (o quizá la quinta) cuando vi que ese juego con aspecto de dibujos animados me resultaba mucho más frustrante que el resto. Hasta el momento, mi experiencia me decía que si quería construir A, debía recolectar el recurso X. **Hacía todo como siempre, y aún así, no conseguía ganar**, o al menos, no como me gustaría. Y es que bajo ese aspecto animado y simplón se escondían toda una serie de mecanismos que yo desconocía y que podían hacer que una partida sencilla se convirtiese en una derrota humillante.

Desde su primera entrega, esta serie ha tenido mucho más contenido debajo de su superficie que sobre ella, como si de un iceberg se tratase. Volker Wertich, el programador y diseñador del primer título para el estudio alemán Blue Byte se inspiró en otros «simuladores de dios» como

IMAGEN: BLUE BYTE SOFTWARE

Populous o *SimCity* pero prestando una especial atención al sistema económico de su mundo. De los dos años que tardó el juego en ser desarrollado, gran parte se invirtió en crear el funcionamiento de este sistema que operaría fuera de la vista del jugador. En el mundo de *The Settlers* los bienes no son meros números almacenados «en la nube», para que un edificio transforme las materias primas, hay que llevarlas hasta allí.

Si un molino produce harina, requerirá grano de una granja. El granjero deberá coger sus sacos de trigo y llevarlos al molino y lo hará a distintas velocidades dependiendo de lo lejos que se encuentre y del estado de la calzada. **Es el ordenador el encargado de asignar tareas** a cada uno de los pobladores, que deben obtener materiales, procesarlos y distribuirlos para que el jugador disponga de ellos mientras los ve moverse de un lado a otro de su ciudad. Con la partida ya más avanzada se desbloquean los materiales avanzados, que son necesarios para producir las mejores unidades. Es posible reclutar a un soldado raso en una taberna con un poco de oro y comida, pero si queremos un mosquetero

"SU ANIMADO ASPECTO ESCONDE COMPLEJOS MECANISMOS"

en condiciones vamos a necesitar una paga un poco más suculenta. Aquí entran en juego **las cadenas de producción**: comenzando por una materia prima, elaboramos un producto básico que luego se puede mejorar. Sin embargo, en ningún momento vamos a dejar de necesitar esa materia prima ni ese material básico, por lo que la gestión de la producción avanzada será uno de nuestros quebraderos de cabeza. ¿Me compensa más contratar a dos piqueros en la taberna o a un caballero por la misma comida?

En esta primera entrega, la forma de conseguir la victoria era creando un ejército lo suficientemente grande como para conquistar las poblaciones enemigas, aunque esto ha cambiado con el tiempo. **La conquista territorial sigue siendo una opción válida,** aunque ya no es la única. A lo largo de las sucesivas entregas, todo

FICHA TÉCNICA



Título original:
The Settlers
Desarrolla
Blue Byte Software
Distribuidora
Blue Byte Software
—
Diseñador
Volker Wertich
Productor
Thomas Hertzler
Programador
Volker Wertich
Gráficos
Christoph Werner
Sonido
Haiko Ruttmann
Intro
Ingo Frick
—
Plataforma
Commodore Amiga, MS-DOS
Lanzamiento
1993

"UNA SOFISTICADA MAQUINARIA"

Una de las características de la serie es la **enorme cantidad de mecánicas** que relacionan todos los elementos del mundo y que nos fuerza a conocer al detalle las consecuencias de cada decision.

el algoritmo económico que rige el universo de *The Settlers* se ha ido mejorando y ampliando con nuevas mecánicas y variables. **Ninguna economía está completa sin un sistema de comercio** que la apoye y una forma de reinvertir los recursos para conseguir otros más valiosos, es decir, la investigación. Cualquiera de estas tres vías nos puede proporcionar la victoria, aunque no podemos, simplemente, centrarnos en una de ellas. El mundo real no es tan simple y *The Settlers* intenta ser un reflejo de esa complejidad, con multitud de sistemas interconectados y con impacto los unos en los otros. Puede que tengamos el ejército más numeroso del mapa, pero si un oponente ha mejorado sus armas y sus murallas, nuestra superioridad numérica no servirá de nada. Del mismo modo, una economia pujante puede atraer armadas rivales, por lo que deberemos ser capaces de defender nuestras posesiones. **La clave de la victoria es el equilibrio**.

"LA PRODUCCIÓN AVANZADA SERÁ UN QUEBRADERO DE CABEZA"

Pero aún se puede escarbar más en las capas de este mundo virtual y descubrir nuevas piezas de la maquinaria cada vez más pequeñas. Si queremos madera, debemos construir una serrería. **Básico**. Si queremos acelerar el proceso de producción de esta serrería, lo mejor es situarla cerca de una zona boscosa, para que los ciudadanos tengan que recorrer distancias lo más cortas posibles mientras desempeñan su labor. **No tan básico**. Si aceleramos demasiado la producción de madera construyendo más serrerías, porque nos urge en cierto momento, podemos sobreexplotar nuestros bosques, que acabarán desapareciendo y con ellos los animales que los habitan. Esto implica que nuestros cazadores deberán irse cada vez más lejos para conseguir carne, lo que ralentizará nuestra producción de soldados. Esta es la vuelta de tuerca que **distingue a *The Settlers* de la mayoría de títulos del género**. Cada acción, por pequeña que parezca, puede tener impacto en dos, tres o incluso cuatro mecánicas diferentes.



En cuanto empecé a comprender la cantidad de mecanismos que se ocultaban bajo la simpática superficie del juego, ví que había estado jugando mal durante semanas. Tras unas búsquedas en Internet, encontré decenas de esquemas, diagramas y guías de construcción para conseguir los mejo-

"UNA ECONOMÍA PUJANTE PUEDE ATRAER ARMADAS RIVALES"

res resultados. Cómo funciona y evoluciona cada edificio, dónde construirlo para optimizar su rendimiento, las sinergias más interesantes entre ellos y otros cientos de detalles que jamás se me habían pasado por la cabeza. Sin embargo, lo más interesante es que, en última instancia, toda esta información **no te garantiza la victoria**.

A lo largo de la campaña, los mapas son prefijados, por lo que, si la cosa se tuerce, siempre puedes volver a empezar e insistir mediante ensayo y error. En las partidas de escaramuzas o en el multijugador *online*, el mapa es diferente en cada encuentro, de modo que hay que tener cuidado con cada decisión que se toma, especialmente en este último modo. Puede que en nuestra región abunde la piedra pero escasee la madera, lo que nos obligará a obtenerla mediante comercio. Esto implica construir carreteras y puestos de comercio que conecten con las poblaciones aliadas, algo que podría desestabilizar cualquier plan preconcebido. **Adaptarse e improvisar se convierte en nuestra mejor herramienta**, junto con el conocimiento de las herramientas a nuestra disposición.

Por supuesto, no todo en *The Settlers* es perfecto. La enorme cantidad de información que hay que retener para conseguir jugar de forma fluida y eficiente hace que su curva de aprendizaje sea un enemigo que abatir. Por supuesto, tenemos la campaña, que funciona como un extenso tutorial sobre todos los puntos claves del juego, pero **la trama no es especialmente interesante en ninguno de los títulos** y termina convirtiéndose en un trámite. La accesibilidad no es lo suyo y en más de una ocasión he perdido más tiempo del necesario buscando un edificio concreto por sus menús, algo que puede llegar a frustrar. Aun así, se trata de una serie con una cantidad enorme de contenido que aumenta de entrega en entrega y que consigue que todas las piezas sean coherentes y tengan un sitio en su mundo. Evidentemente, a día de hoy tenemos juegos de gestión mucho más elaborados, pero no hay que olvidar que *The Settlers 7* tiene ya casi 9 años y pocas obras podían hacerle sombra en su día. La *History Collection* que contiene todos los títulos numerados hasta la fecha es un hermoso viaje por la vida de esta serie y estupendo calentamiento de cara a la nueva entrega que llegará en 2019. ■



Imágenes del juego











PLAYSTATION_ CLASSIC

ORIGINAL DE PLAYSTATION

POR **BORJA**RUETE

Algo tiene el tiempo que endulza la memoria, lija las aristas y crea **una imagen ilusoria de los hechos del pasado.** A veces, incluso los malos recuerdos quedan sepultados por los años. «El tiempo curará», dice el sabio refranero español, que, aunque se suele contradecir («a quien madruga dios le ayuda/no por mucho madrugar amanece más temprano»), encierra sus pequeñas verdades.

El primer beso, la ilusión de los Reyes Magos, el olor de la casa de los abuelos, aquella tarde con los amigos... todo ello tiene en común **el vínculo emocional,** una película invisible que se entrelaza en nuestro cerebro y que activa una sensación de bienestar y nostalgia al recordar. No siempre son hechos trascendentales, no al menos lo que se suele entender por trascendental. En ocasiones, es simplemente un recuerdo que se nos incrusta en la cabeza para siempre, por mundano que pueda parecer. Incluso una consola puede activar esas emociones.

En mi caso, hay varias máquinas que hacen esa función: Commodore 64, que siempre estuvo en mi casa, Game Boy, Nintendo 64 y PlayStation. En lo que se refiere a la consola de Sony, lo primero que me viene a la cabeza es la imagen de **un yo bastante más joven** hojeando la revista oficial de *Dragon Ball GT*. Me quedé prendado con las imágenes de un título a la postre mediocre. Aun así, todavía me sigue despertando buenas sensaciones. *Dragon Ball Final Bout* era un videojuego de lucha ortopédico de infausta jugabilidad, pero entonces nos valía. No es raro encontrar a gente de mi quinta, de los que eran niños en esa época, que disfrutaron del juego y que lo recordamos con amor. Junto a *Final Bout*, los Reyes Magos se portaron ese año y me trajeron la consola, *MediEvil* y *Gran Turismo.*

Curiosamente, **ninguno de estos juegos está en el catálogo de PlayStation Classic,** la versión en miniatura de la gris de Sony ha llegado al mercado, no sin levantar polvareda. Su precio elevado hizo que las cejas de algunos usuarios se arquearan con desconfianza, pero eso solo fue el principio. Es obvio que todo el mundo tiene su lista de juegos preferidos, es imposible acertar al 100% y que todos los usuarios estén satisfechos, máxime cuando el catálogo de PlayStation es tan abultado.

Sin embargo, la elección de ciertos juegos es extraña cuanto menos. Se entiende que *MediEvil*, que va a recibir un remake el año que viene, no esté incluido. **Más difícil resulta explicar por qué se ha descartado *Gran Turismo***, una obra que no solo inició una saga de gran éxito, sino que de por sí era una entrega de mucha calidad. PlayStation Classic es un







producto dirigido a **coleccionistas nostálgicos,** a las personas que de una u otra forma mantienen un vínculo emocional no tanto por la máquina en sí, sino por las sensaciones asociadas a ella. Por ello, **esta clase de producto debe estar cuidado al máximo**, porque de lo contrario, los seguidores no lo van a perdonar.

Han pasado unas semanas desde su lanzamiento, por lo que inicio este análisis contaminado por las opiniones que ya se han vertido en otros medios y en redes sociales. Antes de abrir la caja, **ya conozco los defectos que se le atribuyen.** He sido testigo de los lamentos y del runrún que suena cada vez que aparece el nombre de PlayStation Classic.

A primera vista, da la impresión de que el producto es *premium*. La caja, el embalaje... todo nos lleva a 1995, fecha de lanzamiento de la máquina en el Viejo Continente. **Abro la caja y otra caja, como si de una muñeca rusa se tratase.** Después de pe-



learme unos segundos con el embalaje, por fin veo la luz al final del túnel y una versión en miniatura de PlayStation me observa a través del plástico que la protege.

En las manos, **la recreación es perfecta;** las sensaciones, magníficas. Incluye dos mandos (de tamaño normal), pero no los DualShock, sino los originales. Son ligeros y se conectan por USB al sistema, como también lo hace la propia consola, ya que no incluye cable de corriente. Es una pena que en un producto de coleccionista se opte por recortar costes de una manera tan burda. Los detalles, como en todo, son importantes, más en un producto que pretende explotar la vena nostálgica.

Creo que **pocos se pueden quejar de lo estético**, de la carcasa, de lo bien que luce en la estantería. El tacto de los botones (no, no se abre la bandeja de discos) evoca las mismas sensaciones táctiles. Las primeras impresiones con la consola entre los dedos son muy positivas, pero...

PlayStation Classic falla en todo lo demás. A las ausencias de clásicos cruciales de la historia de PlayStation, se le suma la chapuza con las ROMS. Se mezclan juegos PAL y NTCS —más lento la versión europea—. Por si eso no fuera poco, el menú se percibe desangelado, con una interfaz nada inspirada que bien podría ser la de una consola de feria. Al transitar de un juego a otro ves pasar las portadas como si fueran diapositivas, lo que me deja un mal sabor de boca. La guinda la pone el hecho de que los juegos no estén localizados al español, algo que no todos los usuarios estarán dispuestos a perdonar.

Lo veo como una oportunidad desaprovechada. Sony tenía en sus manos la opción de brindar un merecido homenaje a PlayStation, pero la conclusión es que **han cuidado el exterior**, las formas, lo que uno ve a simple vista. **Se han olvidado de su corazón**, sus juegos, la interfaz, el mimo en la localización del producto. Yo no soy coleccionista y me basta con la réplica para la estantería. Por contra, el coleccionista de verdad es amante del detalle y no se conforma con cualquier cosa, mucho menos a precio *premium*. ■


SONY
PlayStation





TOKI_

Toki es una especie de Tarzán sin melena. Recorre la jungla en taparrabos, con la agilidad de un simio y la velocidad de un jaguar. Así pasa su día a día, junto a su amada Miho. Sin embargo, su suerte cambia de un momento a otro. De repente, **un hechicero malvado se materializa** y secuestra a la mujer. Toki intenta alcanzarla desesperado, pero, en ese instante, el mago ejecuta un conjuro y el musculoso guerrero se convierte en mono. A partir de entonces, el héroe viajará por escenarios de todo tipo en busca de Miho y del hechicero. ¿Conseguirá recuperar su cuerpo y salvar a su amada o terminará ensartado en una trampa mortal?

Como tantos otros juegos diseñados para recreativa, *Toki* era un título exigente. La lentitud con la que se movía el personaje ponía al jugador **contra las cuerdas**, sobre todo porque si fallabas al esquivar un golpe, la muerte estaba asegurada.

Su *remake* se ha retrasado una y otra vez, pero por fin lo tenemos entre las manos. Me embarco en un viaje por las **corrientes del tiempo** para recordar la obra de TAD Corporation, ahora resucitada por Microïds.




ORIGINAL DE ARCADE

POR **BORJA**RUETE

"TOKI ES UN VIDEOJUEGO DISEÑADO PARA MÁQUINAS RECREATIVAS"

TAD Corporation es historia. Su actividad como desarrolladora de videojuegos cesó en 1993, año en el que sus puertas cerraron para siempre, aunque sus clásicos hayan **perdurado en el tiempo**. No fue una vida larga, tan solo cinco años separan el nacimiento de la defunción, pero durante ese período crearon varios títulos para el recuerdo, entre ellos *Cabal*, un *shooter* con un toque muy original.

«*Cabal* supuso el debut de **TAD Corporation**, una desarrolladora japonesa fundada en 1988. La recreativa irrumpió en plena fiebre por los *shooters* bélicos, con *Operation Wolf* en la cúspide de su popularidad, pero a diferencia de la máquina de Taito, *Cabal* no contaba con un mueble espectacular con el que deslumbrar a los parroquianos. Quizás por eso acabó relegado a la parte trasera de la mayoría de los salones recreativos», comentan en *RetroGamer*. El juego tenía la particularidad de que además de manejar al soldado protagonista, podías controlar el punto de mira del arma. Dado el éxito que cosechó, fue convertido a numerosos sistemas. Los *ports* de ordenador los desarrolló Ocean, mientras que el de NES estuvo a cargo de Rare.

La **ópera prima** de TAD Corporation fue también su producción más importante, pero no la única. Tal vez *JuJu Densetsu* no te sugiera demasiado, pero si empleo el nombre con el que se comercializó en Occidente, seguro que la cosa cambia un poco. Hablo de *Toki*, un título del pasado que ha estado en el foco de actualidad gracias al *remake* que Microïds acaba de lanzar y que Meridiem Games ha distribuido en España.

Como tantos otros productos de finales de los **años ochenta y de los noventa**, *Toki* se diseñó para muebles recreativos en 1989. Como tal, los desarrolladores tenían que pensar no sólo en hacer buenos juegos, sino también en conseguir que fueran rentables, un proceso distinto al de los productos domésticos. Esto es así por una razón muy obvia: los juegos de recreativa funcionan si los jugadores siguen echando sus monedas. Por tanto, los creativos se enfrentaban al reto de producir obras equilibradas, que fomentaran el gasto sin que el usuario se sintiera robado.

Toki pertenece a una época encapsulada en el tiempo, un momento de la historia del videojuego en el que las consolas domésticas ya habían empezado a rodar. Sin embargo, muchos eran los que se pasaban el día **ensimismados entre muebles *arcade*** y amigos. Otros, como en mi caso, éramos demasiado jóvenes y nos conformábamos con mirar cómo jugaban los demás, con la cabeza en alto. Hoy recordamos *Toki*, el nuevo, el clásico y sus conversiones.

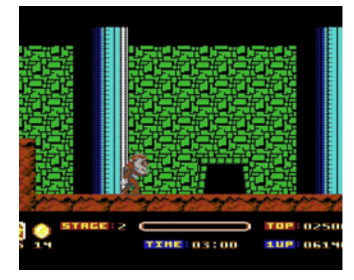
UN TARZÁN CONVERTIDO **EN MONO**

Han pasado casi tres décadas desde su lanzamiento en *arcade*, pero *Toki* por fin está de vuelta. Lo hace en Nintendo Switch con una versión respetuosa con la placa original.

No viví la época de las recreativas, no al menos desde el punto de vista del jugador. Fui más bien un mero espectador, de esos que veían al resto jugar o que disfrutaban **haciendo como que jugaban**, aporreando los botones, pero sin introducir la moneda. Tampoco me topé nunca con *Toki*, al menos que yo recuerde. «A finales de los ochenta/principios de los noventa, a los chavales que merodeábamos por los atestados y a veces insalubres salones recreativos, les gustaba picarse en ciertos *arcades* en los que se exigía la precisión con el *joystick* a la hora de avanzar y esquivar, a la par que un rítmico movimiento en pos de machacar el botón de disparo. *Toki*, o la máquina del mono que escupía fuego, puede enarbolar sin titubeos este particular título». Estas palabras las escribe Jesús Relinque en su blog (*elpixelblogdepedja.com*). Es coautor de libros como *Continue Play? Historia de las máquinas recreativas españolas* y *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits*. Su artículo perfila algunas de las características de la obra de recreativa: «El mono se movía con exagerada lentitud, algo que nos exigía una precisión terrible a la hora de saltar o disparar a los bichejos. Había trampas del tipo "si destruyes esta torreta pinchu-

Imágenes del juego









En imágenes: las distintas versiones

—

La captura destacada sobre estas líneas pertenece al *remake*, que, como se puede observar, cuenta con **gráficos bidimensionales muy detallados.** A su derecha, de arriba a abajo, están las versiones de Commodore 64, NES y la de recreativa original. Se pueden apreciar cambios palpables en los gráficos y, sin embargo, también hay diferencias jugables. La versión de Mega Drive, que no está representada en estas imágenes, tenía un diseño de niveles diferente.

da, saldrá un proyectil directo hacia el mono incauto", que convertían al juego en un verdadero ensayo-error, claro está, a precio de oro». Porque, evidentemente, morir no salía barato. Sin *continues*, no quedaba otra que seguir alimentando la máquina con dinero. El problema es que una de las razones de su dificultad era que bastaba un solo toque para que el personaje muriera y perdiera una vida. «A pesar de esta condenada dificultad, ***Toki* se hizo un hueco en nuestros corazoncitos**, en parte gracias a su exquisito diseño, marcado por la aparición de estructuras de corte maya mezcladas con un toque *super-deformed* que en ocasiones podía recordarnos al arte de Konami con sus Parodius». Relinque subraya que se ha considerado que *Toki* es, de algún modo, una parodia del género. En lugar de controlar al héroe musculoso habitual de estos juegos, Toki vio sus bíceps reducidos y encerrados en el cuerpo de un mono torpe.

Commodore 64, Atari ST, Amiga, Mega Drive, Lynx y NES no se quedaron sin su ración de *Toki*. No obstante, **la versión para la consola de Nintendo incorporaba una barra de vida**, por lo que la muerte ya no era instantánea al primer toque.

Ocean, que desarrolló varias de las conversiones de recreativa, también trabajó en una **secuela de esta saga.** *Apeshit*, como se conocía el proyecto al principio, pasó a denominarse *Toki Goes to Apeshit*, previa compra de los derechos: «*Apeshit* estuvo en manos de Warren Lancashire, que dio forma al excelente *Pugsley's Scavenger Hunt* en SNES. Su regreso a la compañía después de un descanso significa que continuará involucrado en este proyecto», publicaba *EDGE* en mayo de 1994. Por desgracia, este título para Atari Jaguar nunca llegó a completarse.

El camino hasta la remasterización de *Toki* en Nintendo Switch ha sido **largo y pedregoso**. Philippe Dessoly, uno de los artistas que estuvo involucrado en la conversión del juego original a Amiga, fundó Golgoth Studio, que anunció una versión HD de *Toki* hace una década. Su lanzamiento estaba previsto para las tiendas digitales de Xbox 360, PS3 y Wii, pero nunca se materializó. El proyecto siguió dando bandazos e incluso se intentó financiar vía Patreon, pero los intentos fueron futiles. Pese a todo, no se canceló y su desarrollo continuó en marcha. Finalmente, Microïds decidió apoyar la idea y publicar el título en Nintendo Switch. Philippe Dessoly unió fuerzas con un viejo colega, el también artista francés Pierre Adane.



"SIN PUNTOS DE GUARDADO"

La experiencia de juego del *remake* en Switch se mantiene prácticamente intacta con respecto al título de recreativa. Eso significa que **no hay posibilidad de guardar la progresión**, hecho comprensible en cierto modo. Sin embargo, a mí me habría gustado que se hubiera implementado como opción.

Lo primero que llama la atención es su aspecto gráfico. Dessoly y Adane **han sabido adaptar los gráficos bidimensionales clásicos a los tiempos que corren**, en consonancia con la línea de diseño del original. Los *sprites* son grandes y detallados y los escenarios lucen fantásticos tanto en la pequeña pantalla de Switch como en la televisión. Raphael Gesqua, que ha compuesto la banda sonora de innumerables videojuegos, entre ellos el mítico *Flashback* —también remasterizado recientemente—, ha modernizado la música de la recreativa con unos resultados muy buenos.

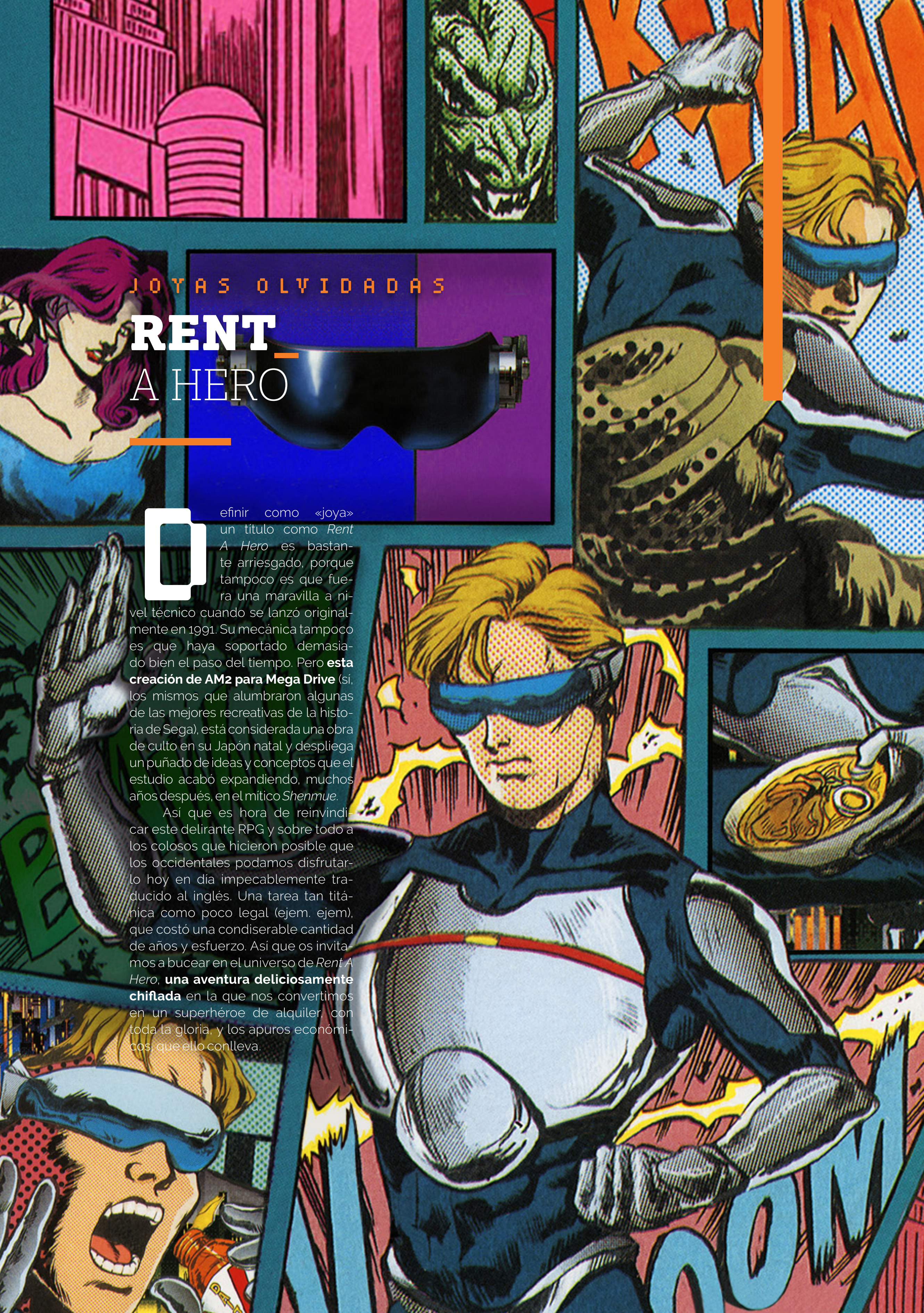
«Aunque la mona se vista de seda mona se queda». Este refrán suele tener connotaciones negativas, pero en este caso me sirve para definir *grosso modo* lo que es y lo que no es este *remake*. Se trata de una versión que actualiza gráficos y sonido y que ajusta la jugabilidad. Aún así **es, en esencia, el título de antaño**. Sus seis niveles lucen en alta definición, pero continúa siendo un videojuego sin demasiadas concesiones al jugador. Incluye un modo fácil, aunque eso no le reste ni un ápice de dificultad al videojuego en sí, puesto que no se reduce ni el daño (si un enemigo te alcanza, mueres) ni disminuyen los monstruos. Simplemente se proporcionan más vidas.

"EL *REMAKE* ACTUALIZA GRÁFICOS Y AJUSTA LA JUGABILIDAD"

El personaje tampoco ha ganado demasiada velocidad, de modo que en algún momento me siento un tanto frustrado, ya que el juego no solo requiere habilidad, sino también unos buenos reflejos. Igualmente, **el elemento de ensayo y error continúa muy presente**. Es la clase de juego de acción y plataformas que uno se va aprendiendo de memoria. Al principio pierdes muchas vidas, pero poco a poco vas identificando dónde están los peligros. De todas formas, su dificultad es creciente fase a fase, con sus jefes finales correspondientes.

Toki lanza bolas de fuego de su boca, aunque podemos hacernos con algún que otro *power up* que nos permite usar **distintos tipos de disparos**. Por otra parte, el casco nos protege de los impactos, aunque es fácil que nos lo quiten de un golpe.

La obra de Microïds nos hace viajar al pasado sin olvidar que está en el presente. Para los más nostálgicos, la **Retrocollector Edition** incluye un soporte con forma de recreativa fabricado en madera. ¿Qué mejor forma de recordar los viejos tiempos que acompañar a Toki de esa guisa? ■

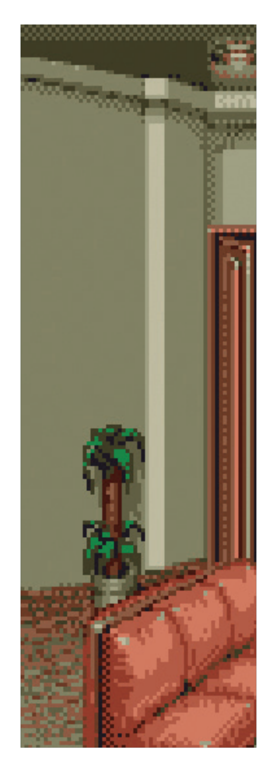


JOYAS OLVIDADAS

RENT_ A HERO

Definir como «joya» un título como *Rent A Hero* es bastante arriesgado, porque tampoco es que fuera una maravilla a nivel técnico cuando se lanzó originalmente en 1991. Su mecánica tampoco es que haya soportado demasiado bien el paso del tiempo. Pero **esta creación de AM2 para Mega Drive** (sí, los mismos que alumbraron algunas de las mejores recreativas de la historia de Sega), está considerada una obra de culto en su Japón natal y despliega un puñado de ideas y conceptos que el estudio acabó expandiendo, muchos años después, en el mítico *Shenmue*.

Así que es hora de reinvindicar este delirante RPG y sobre todo a los colosos que hicieron posible que los occidentales podamos disfrutarlo hoy en día impecablemente traducido al inglés. Una tarea tan titánica como poco legal (ejem. ejem), que costó una condiserable cantidad de años y esfuerzo. Así que os invitamos a bucear en el universo de *Rent A Hero*, **una aventura deliciosamente chiflada** en la que nos convertimos en un superhéroe de alquiler, con toda la gloria, y los apuros económicos, que ello conlleva.




ORIGINAL DE MEGA DRIVE

POR **BRUNO**SOL

Tras firmar en 1989 *Sword of Vermillion* (otro cartucho a reivindicar), y mientras seguían dedicándose al desarrollo de máquinas recreativas, el sector que más fama (y ganancias) les había proporcionado, AM2 se embarcó en otro RPG para Mega Drive, uno con un entorno radicalmente distinto al mundo medieval tan habitual del género. *Rent A Hero* **prescindió de caballeros, dragones, princesas y brujos** para situar la acción en el mundo actual y poner la lupa sobre un género inequívocamente japonés: el *Tokusatsu*, y más concretamente, la rama de los *Henshin Hero*. Utilizando el mismo engine gráfico empleado en *Sword of Vemillion*, AM2 rindió homenaje a series míticas como Kamen Rider, convirtiendo al jugador en un superhéroe..... de alquiler. El propio título del cartucho no esconde la naturaleza «freelancista» de nuestro personaje, un chaval corriente llamado Taro Yamada (aunque como en todos los RPG de la época, podemos bautizarle al principio de la aventura con el nombre que queramos). En pleno sarao familiar, la madre de Taro le encarga pedir por teléfono más comida para la fiesta, pero el repartidor de SECA (Sensational Cafeteria) aparece en la puerta con **algo completamente distinto a una pizza**. Lo que le llega a sus manos es un traje de superhéroe, porque en realidad SECA son las siglas de *Super Energy Combat Armor*. Nadie podría desperdiciar una oportunidad semejante, así que Taro se enfunda el traje para divertir a su familia y vecinos con un show de cosplay, enfrentándose a su padre, quien a su vez se había disfrazado de Godzilla. Como podéis imaginar, la cosa acaba realmente mal, con el pobre cabeza de familia completamente K.O. tras decibir un pequeño golpecito por parte de su primogénito. A partir de ese momento, Taro decide aceptar las ofertas de empleo que recibe vía *email* por parte de SECA (sí, en el Japón de 1991 ya tenían ordenadores conectados a Internet) y ejercer como «Héroe de Alquiler» a través de una sucesión de misiones que le irán llevando de una ciudad a otra, siempre utilizando el transporte público. Porque si hay algo que nos tendrá obsesionados en este juego es el tema del dinero, que cobra aun más importancia que en el resto de RPGs de su época.

"AM2 RINDIÓ HOMENAJE A SERIES MÍTICAS COMO KAMEN RIDER"

A pesar de su chiflada temática, *Rent A Hero* **mantuvo la vista cenital** habitual en los RPG de 8 y 16 *bits*, así como esos paseos irritántemente lentos, animados solo por la conversación (casi siempre insustancial) con *NPCs* de apariencia casi clónica y los enfrentamientos contra los delincuentes, que adoptan una vista lateral y prescinden de los combates por turnos para adoptar una mecánica *arcade*.

RENT A HERO

EL SUPERHÉROE **FREELANCE DE SEGA**

Un RPG peculiar, una sucesión de *ports* también inéditos en Occidente y una anunciada adaptación cinematográfica. *Rent A Hero* es una joya desconocida del catálogo de Mega Drive que ningún «seguero» debería dejar escapar.

Como en cualquier RPG, en *Rent A Hero* hay posibilidad de mejorar el equipamiento (aunque en lugar de subir experiencia lo haremos invirtiendo dinero en la divisón I+D de SECA), visitar tiendas y participar en charlas, muchas charlas, tanto en la calle como en el interior de los edificios. Lo que realmente hace especial a este cartucho es el propio diseño del *Super Energy Combat Armor*. El puñetero traje funciona a pilas (literalmente), lo que nos obliga a adquirir baterías en las tiendas (con distinta potencia, lo que implica mayor precio), o corremos el riesgo de quedarnos sin poderes en el peor momento. **El traje de Taro va variando de color** a medida que pierde energía. Al agotarse del todo, nos obligará a vestirnos de civil, lo que supone un verdadero suicidio cuando nos veamos cara a cara con un delincuente. Luchar en camiseta y vaqueros no solo reduce al mínimo el catálogo de movimientos de Taro durante los combates 2D, sino también su resistencia. Con solo encajar un par de golpes morderemos el polvo y despertaremos en la puerta del Hospital, al más puro estilo GTA.

En el fondo, se trata de otro RPG más

—

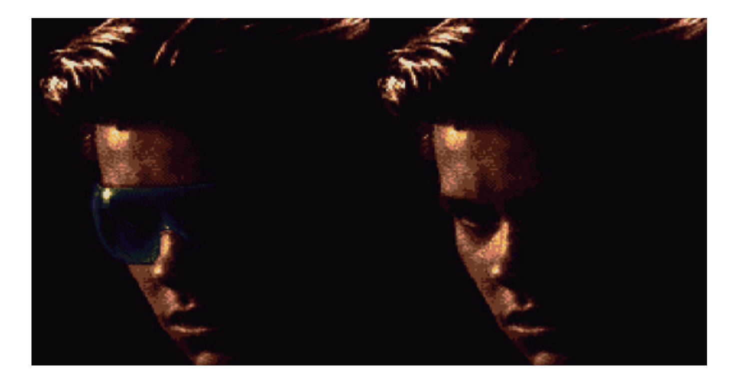
Aunque transcurra en el Japón de 1991, comparte muchos elementos de los RPG tradicionales: hay tiendas y montones de NPCs con los que charlar.



Por si el tema de las pilas no fuera agobiante, la propia SECA nos obligará a ingresar una cierta cantidad de dinero en su cuenta cada mes para pagar el alquiler del traje (para lo cual hay que acudir a una oficina bancaria). Un mensaje nos advertirá de la inminente caducidad del plazo del alquiler, y en caso de no abonarlo a tiempo, directamente desactivarán el traje, dejándonos indefensos ante los criminales. La única manera de **conseguir dinero** es ir cumpliendo los **sucesivos trabajos** que recibiremos vía email, pero además hay un elemento aun más crucial: el Taro civil camina con una lentitud irritante, por lo que muchas veces nos calzaremos el traje de superhéroe para poder caminar al doble de velocidad, con el consiguiente gasto en pilas.

Esta microeconomía fue uno de los aspectos más novedosos de *Rent A Hero*, pero también uno de los más incómodos del juego. Uno de los mayores placeres de los RPG es poder explorar, con calma, cada escenario, pero en este cartucho ese lujo no es gratuito: **pasearse por la ciudad vestido de superhéroe cuesta dinero**, y como buenos «freelancistas», siempre iremos con un ojo puesto en el dinero que nos queda en la cuenta. Si a esto le unimos que algunas misiones nos obligan a ir y venir de una ciudad a otra, en ocasiones intentando resolver algunos acertijos realmente puñeteros, la sensación de agobio es más que notable.

La factura técnica de *Rent A Hero* no es ninguna maravilla (ni siquiera para 1991), pero AM2 lo solventó con detalles geniales como la posibilidad de visitar un salón recreativo plagado de las máquinas más emblemáticas que habían creado Yu Suzuki y su gente hasta la fecha (a lo *Shenmue* o *Yakuza*), la aparición de una Mega Drive en la habitación de Taro o unos **diálogos** con *NPCs* que **cambian** completamente dependiendo de si vamos vestidos de civil o de superhéroe. Por no hablar de la necesidad de ir guardando buena parte de los ahorros en el banco, porque al ser derrotados y reaparecer en el hospital, perderemos la mitad del dinero que llevemos encima. Tampoco podemos dejar de mencionar la secuencia de presentación, ▸



al más puro estilo serie de TV, en el que aparece una imagen digitalizada del desaparecido River Phoenix como si fuera el rostro de Taro. **Para rostro, el de los grafistas de SEGA** por usar la imagen del actor, pero así se las gastaban en Japón a principios de los 90.

Rent A Hero fue desarrollado por un **equipo de auténtico relumbrón**. La planificación, y parte de la programación, corrió a cargo de Keiji 'Kei' Okayasu, el diseñador de *Sword of Vermillion*, que más adelante trabajaría en *Virtua Fighter*, las dos primeras entregas de *Shenmue* e incluso el *Odama* de Yoot Saito. El otro programador, Katsuhiro Itai, firmaria títulos tan diversos como *Virtua Cop*, *Virtua Strikers*, *The Bouncer* y varias entregas de *Xenoblade*. El diseñador Kazuhiro 'Zaki' Izaki también trabajaría años después en los *Shenmue*, además de en varios títulos de la saga *Yakuza*. Y en cuanto al departamento de sonido de *Rent A Hero*, estuvo liderado por el mismísimo Hiroshi 'Hiro' Kawaguchi, el titán que compuso la música de *OutRun*, *AfterBurner* y otros clasicazos recreativos de AM2.

SEGA jamás valoró la posibilidad de llevar *Rent A Hero* a los mercados occidentales, pero en Japón el cartucho alcanzó un **estatus de culto** que se reflejó en la aparición de su protagonista en posteriores lanzamientos de AM2. Fue un personaje desbloqueable en *Fighters Megamixy* Y podiamos encontrar un muñeco suyo en las máquinas expendoras de ambos *Shenmue*.

La popularidad del juego de MD animó a SEGA a lanzar en el año 2000 un remake poligonal para Dreamcast, rebautizado como *Rent A Hero No.1*, desarrollado por Aspect Co. Ltd. Esta nueva entrega incluía multitud de guiños hacia el original de 16 bits (como la intro de MD, *River Phoenix* incluído), además de nuevas referencias al legado de SEGA (la MD de la habitación fue sustituida por una Dreamcast y aparecía el mismísimo Segata Sanshiro como dueño de un dojo). También se incorporó una **heroína femenina**, Hiroko, y unas combates bastante más divertidos, gracias a la utlización del engine de Spikeout. Por suerte, SEGA abandonó sus planes iniciales de incorporar combates por turnos (al más puro estilo RPG), como se puede apreciar en un vídeo de la presentación que hicieron en el evento V-Jump '99 (facilmente localizable en YouTube).

"EN 2016 SE ANUNCIÓ UNA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA"

En 2003, SEGA adaptó esta entrega a la Xbox de Microsoft, en un *port* desarrollado por Coolnet Entertainment que sí llegó a anunciarse para el **mercado occidental**, aunque desgraciadamente no llegó a hacerse realidad (iba a ser distribuido en Estados Unidos por AIA, la misma compañía que lanzó el delirante *Illbleed* de Dreamcast en EE.UU.). En 2008, una beta del juego con textos en inglés se filtró en la red, totalmente jugable.

La prueba más irrefutable de la importancia que tenía *Rent A Hero* para SEGA, a pesar de no haber pisado jamás Occidente de manera oficial, fueron sus anunciados **planes de llevar la historia del juego a la gran pantalla**. En 2016 se anunció que Steve PInk (guionista de *Alta Fidelidad* y director de *Jacuzzi* al pasado) sería el encargado de dirigir la película y escribir su guion. De momento, el proyecto sigue en el limbo, pero en IMDb.no aparece como cancelado, asi que cruzaremos los dedos para que se haga realidad en algún momento. Por ahora, os animamos a recuperar este clásico perdido de Mega Drive, aunque su mecánica requiera bastante paciencia y sus gráficos hayan envejecido bastante peor que otros clásicos para la 16 bits de SEGA. Es solo cuestión de ponernos en el pellejo de un usuario nipón de 1991, pulsar *Start* y calzarnos el traje de superhéroe de alquiler. ■

Imágenes del juego







E L   R E D U C T O   C R O M Á T I C O



GRIS

POR **DANIEL**ROJO

Lejos de ser solo un videojuego precioso, *GRIS* pone sobre la mesa las posibilidades narrativas que pueden llegar a tener la música y la estética en el medio, y vertebra sobre estas **una experiencia sólida** que es incapaz de no calar hondo en quien la vive. Nomada Studio pone fin al 2018 a través de una obra que declama a viva voz una oda a la belleza compuesta a golpe de pincel que acaba conformando un título casi sinestético.



GRIS Y LA SINESTESIA

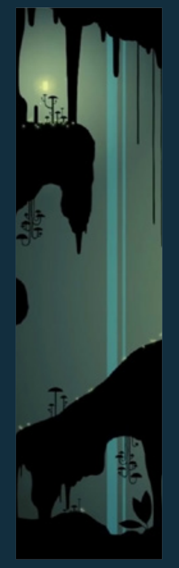
UNA SINFONÍA QUE SE PINCELA NOTA A NOTA

Pensando cuáles serían mis tres juegos preferidos de 2018, me he dado cuenta de que no los tengo. No he jugado la mayoría de títulos que muchos consideran los más relevantes del año e incluso se me han quedado en el tintero *indies* de la talla de *Return of the Obra Dinn*. Lo único que tengo claro es que *Celeste* llevaba desde principios de año calentando su lugar en este *top* y, justo en el último mes, ha pasado por mis manos una obra que reclama su sitio en mi completamente irrelevante podio.

***GRIS* no es tan distinto a *Celeste*.** Madeline explicitaba mucho más su problema y no tenía reparos en hablarlo y hacernos partícipes de su enorme vacío y del propósito que se había impuesto para llenarlo, mientras que en *GRIS* no se establece en ningún momento el tema concreto. Toda la obra orbita, eso sí, en torno a una idea: **el color y la voz han desaparecido.**

Afortunadamente, no he sufrido jamás una depresión ni nada que se le parezca, pero muchos de quienes la han padecido aseguran que no sentían tristeza, sino más bien **indiferencia** ante todo lo que algún día les importó y les motivaba a vivir cada día. En mi opinión, es por eso que *GRIS* incide en, precisamente, el color que le da nombre, porque **ni siquiera queda el contraste** entre la alegría y la tristeza, el negro y el blanco y, mucho menos, los matices de cada gama cromática. **No queda nada.**

Si Madeline necesitaba ascender la montaña para enfrentarse a sus miedos y demostrarse a sí misma que es lo suficientemente fuerte, la protagonista de *GRIS* debe recuperar el color y la voz. Estos dos elementos —visual y sonoro— son los que van conformando toda la narrativa de la obra. Según superamos los retos que el título nos plantea, incorporaremos un nuevo tono





"*GRIS* ENSEÑA CÓMO NUESTRA FORMA DE PENSAR EL MUNDO CONDICIONA LO QUE VEMOS"

a la paleta. Gracias a un **diseño tipo *metroidvania*** que obliga al jugador a pasar por puntos anteriores, comprobamos cómo incorporar un color supone ver más allá, donde no había nada, para usar los nuevos elementos y avanzar hacia la siguiente zona.

GRIS enseña cómo nuestra forma de pensar el mundo condiciona lo que somos capaces de ver. Según nutrimos la paleta de la pintora que habita la mente de Gris, su mundo se enriquece y se abre ante el jugador y ante la protagonista en todo su esplendor. Sin embargo, dar cada paso hacia delante supone enfrentarse a uno de los **miedos que están arraigados en su interior.** Normalmente, las sombras que emergen de lo más profundo de Gris se presentan con forma de un gorrión que la persigue, pero no siempre es así y, de hecho, es imposible entender plenamente el juego sin atender al papel que juegan estos miedos, exactamente del mismo modo que pasaba en *Celeste*.

Sin embargo, la parte estética es solo uno de los dos elementos narrativos que usa *GRIS* para componer su mensaje. Y es que con la música, al igual que ocurre con lo visual, decir que es preciosa es quedarse en la superficie de un profundo océano. De hecho, aunque la evolución más obvia sea la cromática, también hay una **progresión en el uso de los instrumentos** a lo largo del viaje.

La banda sonora parece intentar asociar los timbres de cada instrumento a las ideas fundamentales de la obra. La vacuidad del color gris vendría representada por el sonido del **piano** que, si bien es un instrumento extremadamente versátil por su amplia tesitura, es también uno de los más planos.

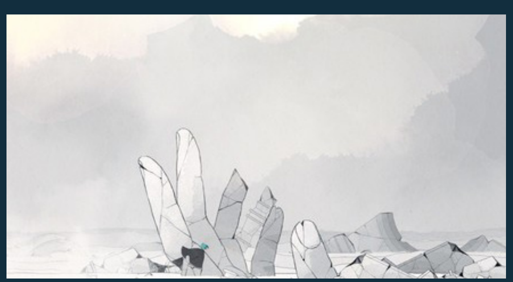
De la neutralidad del piano es posible sublimar a la **voz cantada,** que es la viva expresión de la libertad. Precisamente, Gris ha perdido su voz y avanzar en su camino supone también recuperarla y emitir un canto a la belleza.

Sin embargo, también ocurren descensos y, de algún modo, el anodino piano se convierte en su versión oscura: un estridente **órgano** que aparece casi cada vez que un problema hace acto de presencia para intentar ahogarnos. La primera vez en que el órgano irrumpe, representando un vendaval que nos impide avanzar, es uno de los momentos más impresionantes de la obra.

Desconozco si esta interpretación tímbrica es deliberada, pero desde luego cobra máximo sentido al escuchar la pieza que pone fin a *GRIS*. Tanto si lo habéis jugado ya como si no, os animo a hacerlo de nuevo bajo esta perspectiva y alucinad con cómo los tres instrumentos **integran el punto culminante del juego**, uniendo a la protagonista en un todo indivisible y lleno de los matices que había perdido.

Jugar *GRIS* me ha llenado de **contradicciones**. Por un lado, me ha dejado completamente sobre-





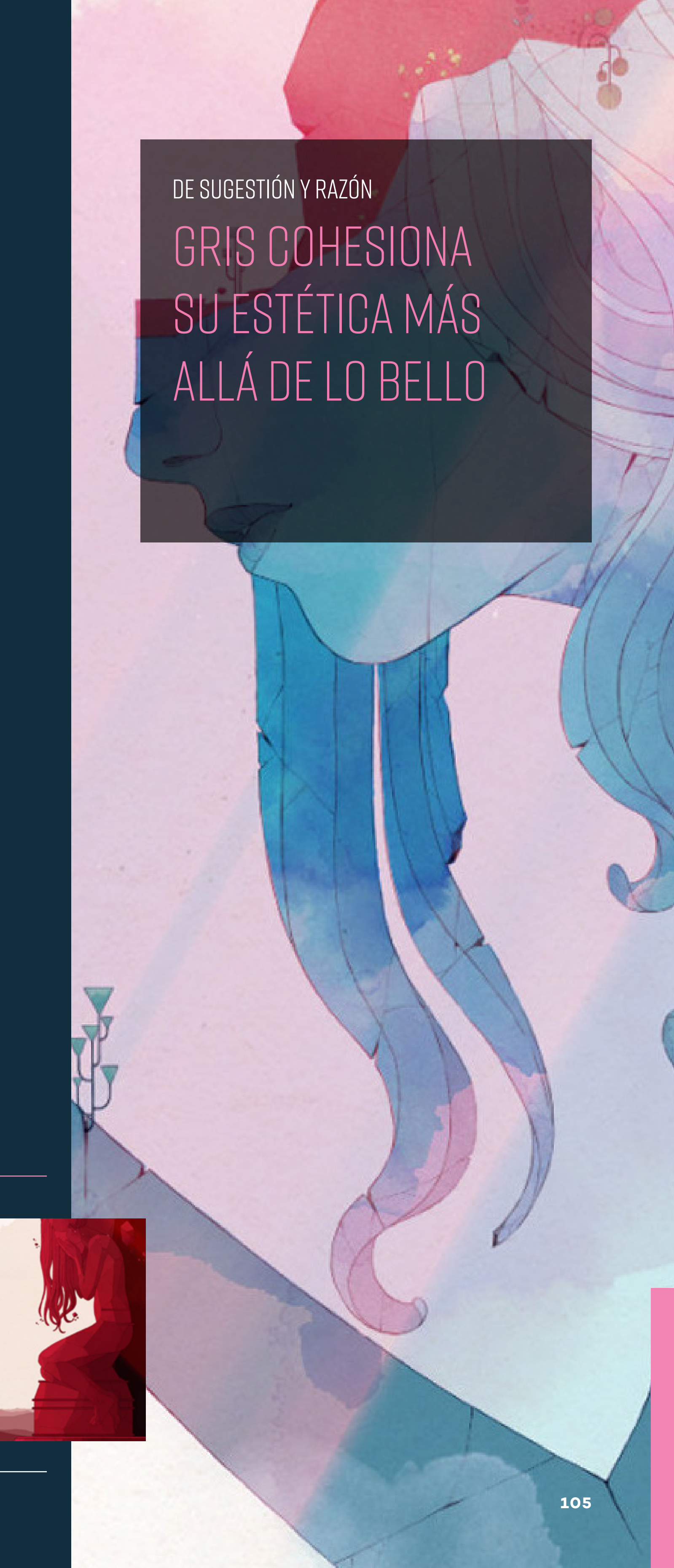
cogido y, por otro, me inquieta que lo que me ha enamorado no tenga mucho que ver con las mecánicas. No es que se sienta torpe a los mandos o su diseño de niveles no sea bueno, sino que simplemente **no es lo que le hace brillar** ni lo que usa para cantarnos su mensaje.

Me suele incomodar un poco que se pongan ejemplos de juegos estéticamente atractivos o con una gran historia para decir que el videojuego es arte cuando, en mi opinión, un desarrollo artístico pleno del medio no se dará hasta que las mecánicas sean quienes gobiernen todo el diseño narrativo. Por tanto, no me siento convencido para afirmar que esta obra demuestra el potencial artístico del videojuego, sino que, más bien, enseña rotundamente **las posibilidades de la estética y de la música para narrar** una historia.

Sin embargo, más allá de este debate casi semántico, la experiencia que ofrece *GRIS* es **embriagadora y onírica**, a la par que **inteligente y organizada**. Es una de las mejores obras que he vivido en los últimos años y esto me hace dejar de lado por un momento el debate sobre arte, videojuegos y mecánicas.

GRIS seguirá existiendo, y seguirá siendo un título imprescindible al margen de unos debates que a las grandes obras les importa bien poco. ■

"LOS INSTRUMENTOS SE INTEGRAN EN EL PUNTO CULMINANTE"



DE SUGESTIÓN Y RAZÓN

GRIS COHESIONA SU ESTÉTICA MÁS ALLÁ DE LO BELLO

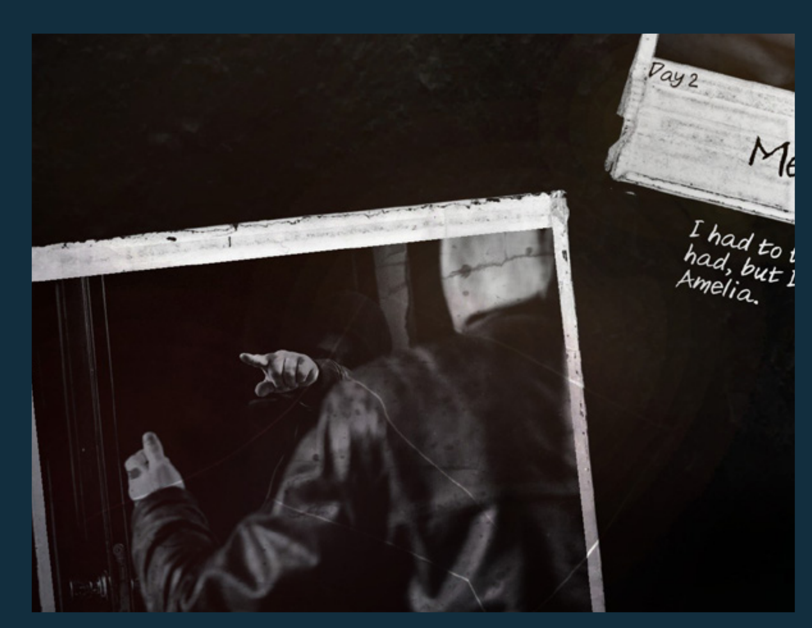


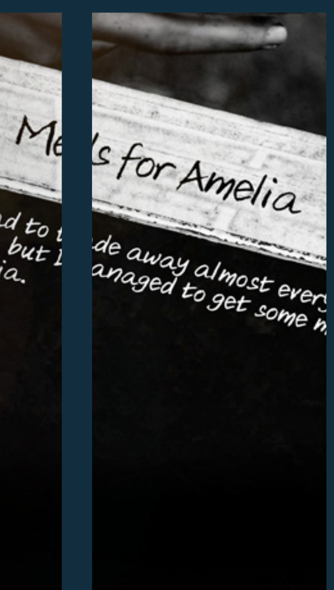
LOS CIVILES IMPORTAN

THIS WAR OF MINE

POR **BORJA**RUETE

This War of Mine no es un videojuego bélico cualquiera. En lugar de manejar a los soldados en sus campañas de guerra, tomamos el control de un **grupo de civiles** que vive en sus carnes los estragos del hambre, la sed, el frío, la muerte y la desesperanza. Son ellos, los olvidados, **las víctimas colaterales** de los conflictos armados que sufren las consecuencias de la guerra y que luchan por sobrevivir en un mundo caído en desgracia.





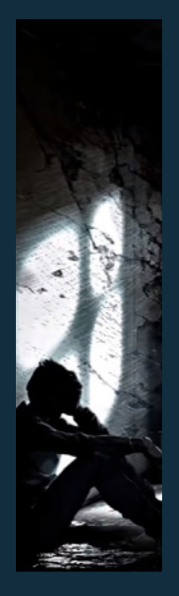
EN EL MUNDO REAL **TAMBIÉN EXISTEN NPCS**

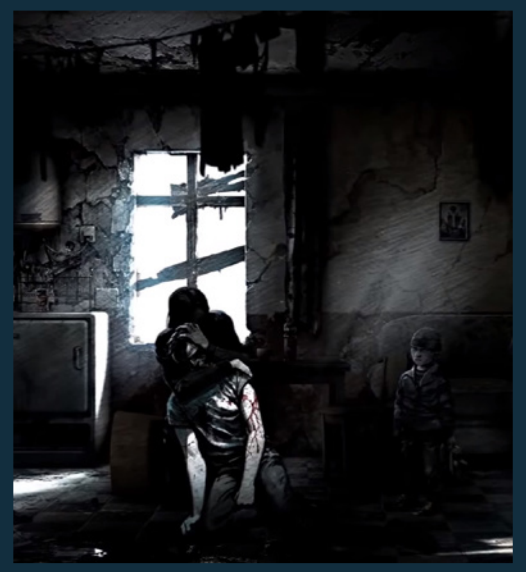
This War of Mine nos recuerda que la guerra no es solo cosa de soldados, que tras el reguero de sangre que dejan las bombas y las balas, yacen asimismo cadáveres de civiles. Al mismo tiempo, otros NPCS anónimos intentan sobrevivir.

Nos hemos acostumbrado a un discurso de guerra que habla de vencidos y vencedores, de laureles y de aplausos, de gloria y de honor. Sin embargo, **la realidad pocas veces se corresponde con la ficción**. Los diferentes bandos despliegan a sus respectivos pelotones en el campo de batalla y los fogonazos comienzan. Las balas silban, traspasan la carne y los huesos y se hunden en la carne de los soldados. Nunca he estado en una guerra y espero no padecerla, pero si de algo estoy seguro es de que no hay nada bonito en ella, que pese a la visión romántica que a veces se nos transmite, los conflictos armados huelen a entrañas y a sangre.

«Hace unos cuantos años, yo no iba tan elegante ni estaba en un lugar tan confortable como en este espacio de Nintendo. Olía a polvo del desierto en Kuwait. En Irak, ese polvo es pegajoso, se te adhiere a la piel y a la garganta», relata **Pilar Bernal**, la reputada **corresponsal de guerra** invitada por Nintendo para compartir su visión junto a 11 bit studios, desarrolladores de *This War of Mine*. En ese momento, «Irak era un escenario muy complicado para cubrir conflictos. Las cadenas de televisión y los medios en general no querían más periodistas ni más cámaras de televisión muertos». Por eso, la única posibilidad para los reporteros era observar el conflicto desde el prisma de uno de los bandos. Bernal pasó tres semanas «empotrada» con las tropas estadounidenses en Kuwait e Irak. **Los periodistas**, «como en *This War of Mine*, **deberían estar del lado de las víctimas**, de los que sufren». En cambio, vio la guerra desde otro punto de vista. «*Look at those fucking death iraqis!*», vitoreó el francotirador. Al abatir al enemigo, es probable que la propia periodista se salvara de la muerte. «Recuerdo tres cosas: los fogonazos, el estruendo y las risas». ¿Pero murieron solo los soldados del bando contrario? «Pregunté si habíamos matado a los insurgentes. "Habíamos", nosotros, porque yo formaba parte de ese equipo». Luego se enteró de que catorce inocentes habían perecido. «En la vida real también hay *NPCS*», afirma con rotundidad. «Los *NPCS* —los **daños colaterales**— son personas con nombres, vidas e historias». Historias que se deben contar, pero que muchas veces mueren con su último aliento. «No sé si es imprescindible que los *NPCS* desaparezcan de los videojuegos, pero desde luego, sí es absolutamente necesario que lo hagan en la vida real», concluye.

Jasmina era una niña que tocaba el piano e iba a la escuela como cualquier otra muchacha. Una día, la guerra de Siria le arrebató a su madre y a sus dos hermanos. Pasó de la normalidad, de la cotidianidad, a quedar huérfana, escapar





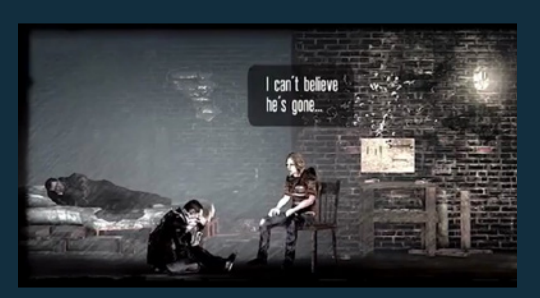
"LOS PERSONAJES, COMO EN LA REALIDAD, TAMBIÉN PUEDEN QUEBRARSE EMOCIONALMENTE"

con su padre, «cruzar un mar nadando, sobrevivir y después llegar a un sitio donde la rociaron con gases lacrimógenos». La vista de Jasmina quedó muy dañada tras esos acontecimientos, por lo que Bernal le regaló sus gafas de sol graduadas y pudo contar esta historia al mundo. «**Esa vez pude hacer bien mi trabajo** y poner la cámara y la mirada en el lugar adecuado», subraya.

This War of Mine también focaliza su atención en las víctimas. Lo hace desde un punto de vista muy inusual si lo comparamos con otros videojuegos. Para explicar su enfoque, Pawel Miechowski, uno de los guionistas de 11 bit studios, ofrece una charla en el Nintendo Showroom. No estamos ante una presentación al uso, muy a pesar de que se trate de la puesta de largo de la versión para **Nintendo Switch** de *This War of Mine*.

En 2013, el estudio polaco estaba buscando ideas para un nuevo videojuego. Entonces, el hermano de Miechowski, que también trabaja en 11 bit studios, les mostró el esbozo de lo que tenía en la cabeza, un juego bélico que no se centraría en los soldados, sino en los propios supervivientes. En la guerra, «no tienes ni idea de los retos y sacrificios a los que debes someterte, porque no importa lo que hagas, no hay decisiones buenas o malas, sino víctimas y sacrificios, independientemente de lo que elijas», argumenta. Esta premisa se ha trasladado al juego, de modo que el jugador, que encarna a un grupo de civiles, se ve en la tesitura de tomar toda clase de decisiones. La obra de 11 bit studios no juzga tus acciones, pero todo lo que hagas tiene repercusión en los demás personajes. Así son las cosas: si descuidamos a un superviviente y muere, tal vez el resto se vea arrastrado por la tristeza. Es aquí donde entran en juego algunas **enfermedades mentales** como la depresión. «La guerra destroza a la gente. Se deprimen y pierden el ansia de vivir. Los personajes pueden tener hambre, estar enfermos, necesitar cuidados y vendas, pero también pueden quebrarse emocionalmente». Por eso han decidido incluir algo tan terrible como el suicidio, que está en el videojuego porque es una realidad en conflictos reales.

Una forma de dotar de verosimilitud a la narración es que nos identifiquemos con los supervivientes. Para ello, **deben parecer personas reales**. «Todos los personajes somos nosotros. Yo mismo, mis amigos del equipo, mi hija, nuestras mujeres, etc». Por supuesto cambiaron los nombres y las biografías, pero los rostros son los suyos. No deseaban que parecieran actores de Hollywood, sino gente normal; unos más altos, otros más bajos, jóvenes, ancianos, niños, personas delgadas o con barriga. La idea de que la guerra es sucia y terrible se refleja en la estética del título.





«Hemos optado por el blanco y el negro, porque no queríamos representar la guerra en color rosa. Deseábamos mostrar el horror y la tristeza que hay detrás de ella». Un horror universal, por eso han huido de los discursos políticos y de los conflictos reales.

This War of Mine no se amolda a un género concreto. Lo que tenían claro es que el título iba a explorar lo que sienten los civiles. **Hablaron con toda clase de supervivientes** y descubrieron que no todos los recuerdos son de tristeza. Uno de ellos define la guerra como «aburrida», pues entonces era un niño de siete años encerrado junto a su hermano en un sótano. «Queríamos crear una experiencia, no un juego que disfrutaras». Porque sí, *This War of Mine* no es una obra lúdica, sino un viaje emocional. Un periplo protagonizado por personajes que sienten, como el matemático que se ve arrastrado por la guerra y descubre que las matemáticas no le sirven para nada en esa situación.

El superviviente enciende las radio para escuchar las noticias. «Cuando eres un periodista en la radio, ¿cuál es el mensaje correcto que debes decirle a la gente? ¿Contarle la verdad o una mentira que igual les protege?», se pregunta Miechowski. Todavía resuena en mis tímpanos la frase certera de Bernal: «**La primera víctima de cualquier guerra es la verdad».**

"NO QUERÍAMOS CREAR UN JUEGO QUE DISFRUTARAS"



SIN CONNOTACIONES POLÍTICAS

UNA REPRESENTACIÓN **UNIVERSAL DE LA GUERRA.**

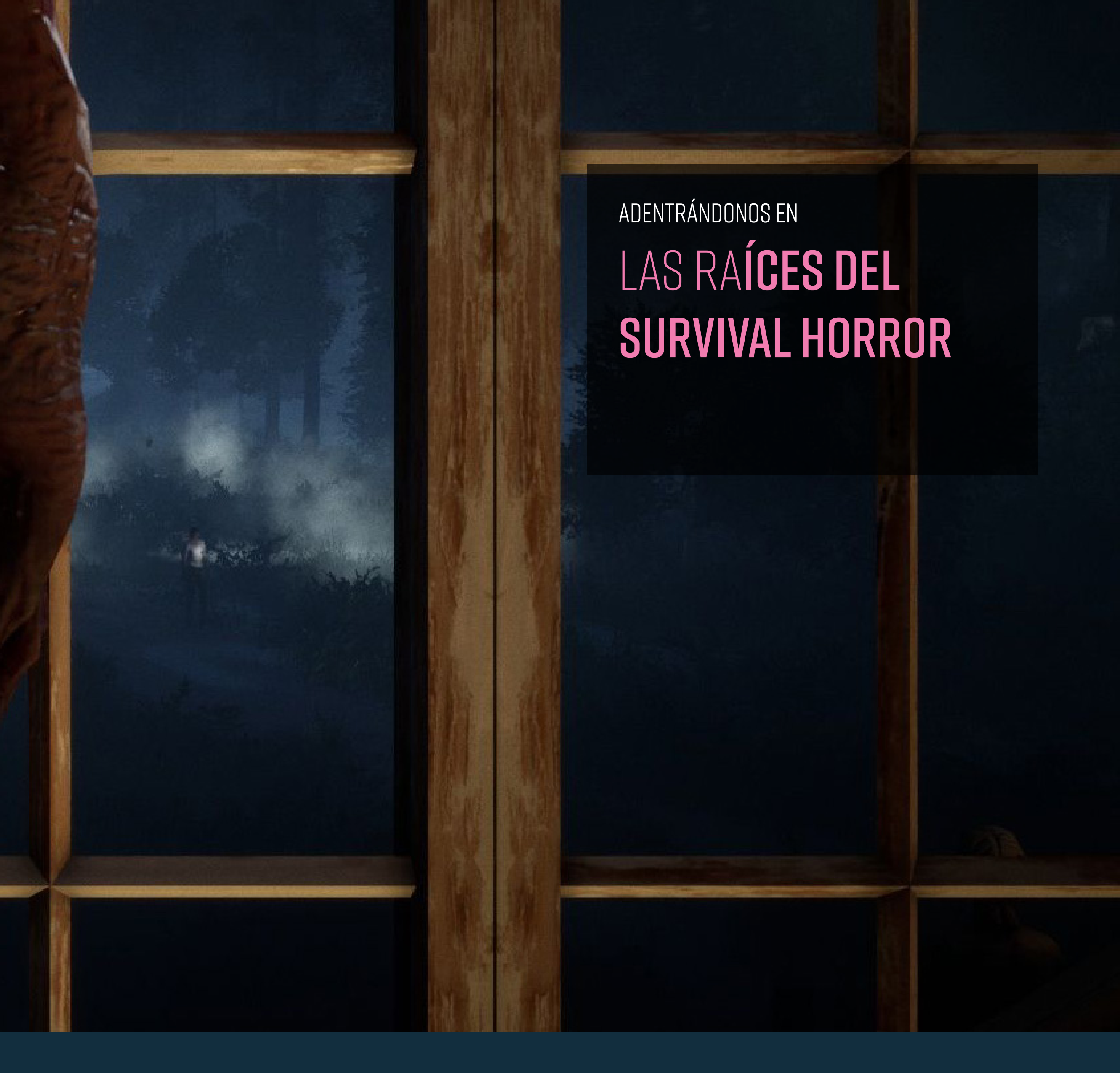


NO HAY MORALEJA EN LA TRAGEDIA

FEAR THE DARK UNKNOWN

POR **JUANCARLOS**SALOZ

Principios de los 2000. En el húmedo y oscuro sótano de mi casa, me enfrento a una de las experiencias más terroríficas de toda mi vida. No tengo más de diez años, pero tener dos hermanos mayores me hace inmune a la censura parental. La televisión de tubo gris que me regalaron para mi cumpleaños me muestra **monstruos y escenarios tomados por la niebla.** *Silent Hill 2* está a punto de provocarme largas noches de pesadillas.



ADENTRÁNDONOS EN

LAS RAÍCES DEL SURVIVAL HORROR

Desde aquel momento han pasado unos quince años. Quince años en los que he vuelto a experimentar el terror en todo tipo de formas y emociones. **Terror psicológico** ante películas y videojuegos que se han ganado un hueco entre mis pesadillas. **Terror repugnante** ante el *gore* de filmes como *El ciempiés humano 2* (Tom Six, 2011). **Terror trágico** ante situaciones de la vida real: muertes de familiares allegados, noticias sobre enfermedades que no sabes en qué pueden derivar y sueños que se esfuman ante la cruda realidad.

En estos quince años he sentido el terror de muchas formas, pero muy pocas veces había vuelto a experimentar la mezcla de emociones que originó en mi contraparte infantil el juego *Silent Hill 2*.

Cuando visité el Indie Dev Day, un evento para desarrolladores independientes llevado a cabo en Barcelona, lo último que esperaba era volver a experimentar aquella sensación de desesperación absoluta. No obstante, sentado en una terraza y rodeado de decenas de personas, volví a conectar con el niño masoquista que se encerraba en el sótano para generar una experiencia de terror inmersiva. Delante de mí tenía *Fear the Dark Unknown*, un videojuego *indie* que **saldrá a la luz en el segundo semestre de 2019**, primero para Steam y GOG y más tarde para PS4, Xbox One y Switch. Lo poco que pude jugar no me aseguraba nada demasiado original; es un juego de supervivencia situado en una mansión. Pero cada matiz que iba descubriendo lo convertía en una experiencia única.

Tras probarlo unos minutos, no pude evitar hablar con Juan Manuel Martín, director del estudio Dreamlight Games e impulsor de un videojuego que quiere servir como **homenaje a las raíces del *Survival Horror.***



En cuanto escucho hablar al director de Dreamlight, me doy cuenta de que su decisión de desarrollar un Survival Horror no es casual. No intenta hacerse rico con un videojuego de género, sino que es una de las personas más enamoradas de los videojuegos de terror que he conocido nunca.

«Reconozco que soy un enamorado de los clásicos», me explica cuando le pregunto por sus referentes. «Para crear *Fear the Dark Unknown* nos hemos basado en *Alone in the Dark* —el original de 1992—, *Silent Hill 2*, el juego de la saga que mejor emplea el terror psicológico, y, por supuesto el primer *Resident Evil*. **Nunca sabías lo que te ibas a encontrar al otro lado de la esquina,** porque la cámara nunca te lo mostraba».

Aunque reconoce estar encantado con la evolución que ha mostrado el género en los últimos años, Martín extraña ese «sabor que mostraban los originales, con puzles y combates por igual además de una cámara que añadía intriga». Por eso, *Fear the Dark Unknown* se compone de **un 50% de puzles y un 50% de combates** integrados dentro de una historia muy definida. «Hay un motivo detrás de todo lo que haces. No es casual que vayas a un lugar, no es casual que tengas que coger un objeto. Hemos intentado integrar todo en la narrativa que se desarrolla en la mansión».

"SURVIVAL HORROR CLÁSICO: 50% PUZLES Y 50% COMBATES"

La mansión de la que habla Martín tiene nombre, Beresford, y **una historia de más de 200 años.** Está situada al sureste de Norteamérica, como muchas otras historias de terror, pero no es una mansión abandonada al uso. Por ella han pasado decenas de personas a lo largo de los años, todas con historias trágicas detrás que se condensan en las doce horas de media que dura el juego.

«La historia se cuenta a través de los puzles. Lo hemos integrado todo siguiendo la lógica», asegura su instigador. «Te vas encontrando con personajes que tienes que vencer cuya historia puedes descubrir. **Si prestas atención a los detalles, pudes ahondar mucho en la trama** y, al final, entender todo lo que ha pasado allí dentro». Pero la historia de la mansión no es la única que se desarrolla en *Fear the Dark Unknown*. El mayor logro del juego, de hecho, se encuentra en sus dos protagonistas.

«¿Cómo comienza la historia?» pregunto, inocentemente, después de probar una *demo* que comienza *in media res*. «Depende», contesta Martín. Y eso ya suscita mi interés. Al comenzar el juego, *Fear the Dark Unknown* te pregunta con quién quieres comenzar la partida. Puedes elegir entre **James Sullivan**, **un padre en busca de respuestas sobre su hija**, o **Chloe Sullivan, una hija en busca de respuestas sobre su pasado**. Ambas opciones son válidas, pero no porque lleguemos al mismo punto. Las dos historias son completamente distintas entre ellas, y solo terminando las dos puedes desentrañar el misterio que envuelve a la mansión Beresford.

En el caso de escoger a James, nos vemos envueltos en una especie de *Heavy Rain* demoniaco. La partida comienza con una llamada de la policía. Su hija ha matado a su compañera de piso y se ha dado a la fuga. Desconcertado, James viaja hasta el apartamento estudiantil donde vive Chloe y descubre una extraña nota. En tinta corrida, James lee que **su hija ha sufrido una maldición** cuyo origen tiene lugar en una antigua mansión de Estados Unidos. Así, angustiado y en busca de respuestas, se embarca en una terrorífica aventura cuya conclusión no llegará hasta después de investigar a fondo aquel inhóspito lugar.

Si escogemos a Chloe, la aventura no comienza con un *thriller* misterioso, sino con **un drama familiar.** Mientras la joven desempaqueta cajas



EL TERROR

SIEMPRE TIENE DOS CARAS

en plena mudanza a su nuevo apartamento, recibe la llamada de su padre. James, visiblemente roto, le confiesa que le mintió sobre la muerte de su madre, fallecida diez años atrás. En realidad no perdió la vida en un trágico accidente, pero tampoco puede revelarle el secreto por teléfono. Si quiere conocer la verdad, tendrá que reunirse con él en la mansión Beresford, el único lugar donde puede llegar a entender lo que sucedió.

La sinopsis de cada una de las historias nos muestra la relación entre los personajes y nos hace entender la motivación de cada uno de ellos para llegar a la mansión. Sin embargo, resulta evidente que ambas versiones no pueden coexistir. «Queríamos dejar claro desde el principio que **a lo mejor no todo es real.** No queríamos que el jugador pensara que es el mismo juego con otra *skin*, queríamos que viera dos aventuras distintas donde cada personaje sufre una tragedia de una manera determinada», aclara Martín.

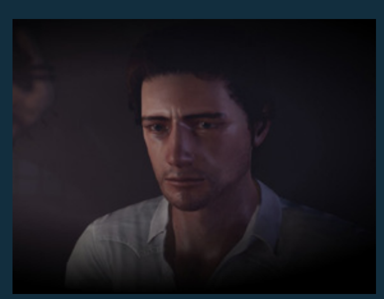
Los caminos que toma el juego son distintos en sus dos partes, pero también sus conclusiones. *Fear the Dark Unknown* tiene seis finales distintos, dos de ellos que el director de Dreamlight considera «sorpresa» y otros cuatro tradicionales. Es decir, dos buenos y dos malos para cada uno de los personajes:

«Eso sí, quiero aclarar que **lo bueno y lo malo en este juego no tiene por qué coincidir** con lo que nosotros pensamos que es bueno y malo. Puede que el final bueno no sea tan bueno y que el malo... Bueno, sí, el malo es realmente malo y amargo. Es una historia bastante trágica y triste».

No es la primera vez que en un juego de terror en el que matamos zombies y nos damos sustos cada cuatro minutos nos llega a hacer llorar. Sin embargo, Dreamlight ha centrado todos sus esfuerzos en que el jugador empatice con una tragedia, pese a todo, muy humana.

«Al principio pensamos en poner a una pareja como protagonistas, pero pensamos que todavía podíamos llevar el terror más allá si hablábamos de las relaciones entre padres e hijos. **Queríamos que la gente sufriera con el juego**, pero no por el *gore* o porque aparezcan vísceras, sino por la angustia que sienten los personajes. Buscar a tu hija en una mansión cuando te dicen que es una asesina o sentirte engañada al descubrir cosas que nunca imaginarías sobre la persona a la que más quieres son cosas que cualquiera

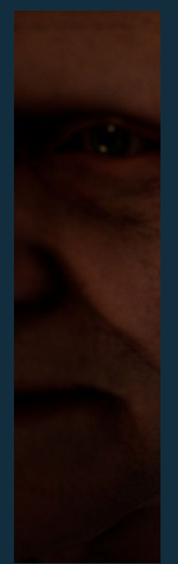




Dos caminos de una compleja historia

—

El videojuego nos lleva a ponernos en la piel de James Sullivan y su hija Chloe Sullivan. Sin embargo, sus historias son independientes y, *a priori*, no tienen nada que ver la una con la otra.




"QUERÍAMOS VOLVER A LAS RAÍCES DEL GÉNERO PERO CON LOS AVANCES TECNOLÓGICOS DE LA ACTUALIDAD"

puede imaginar en sus peores pesadillas».

Para lograr esa experiencia tan inmersiva, **el equipo se ha centrado en sus referentes clásicos**. De esta forma, además de una narración compleja y emotiva, *Fear the Dark Unknown* tira de nostalgia noventera. «Debo reconocer que James Sullivan proviene de James Sunderland, protagonista de *Silent Hill 2*, y Walter Sullivan, antagonista de *Silent Hill 2 y 4*. Hay muchos homenajes a estos videojuegos, pero la historia es completamente nuestra», me cuenta Martín, con el amor de un tremendo *fan* pero la experiencia de un profesional. Aun así, no ha querido dejar de lado el mercado actual. *Fear the Dark Unknown* es una experiencia completamente actualizada:

«Aunque queríamos volver a esas raíces, lo queríamos hacer con la tecnología actual. Nuestro objetivo era que cualquier persona que probara el juego se sintiera cómoda en los mandos. Que no lastrara los problemas de esa época y que, además, tuviera un apartado visual muy llamativo».

Tan llamativos son sus gráficos que resulta impresionante imaginar que **el videojuego ha sido realizado tan solo por cinco personas**, tres fijas y dos externas que han ido rotando. Una prueba más de que cualquier videojuego *indie* que se lance al mercado es un milagro en sí mismo:

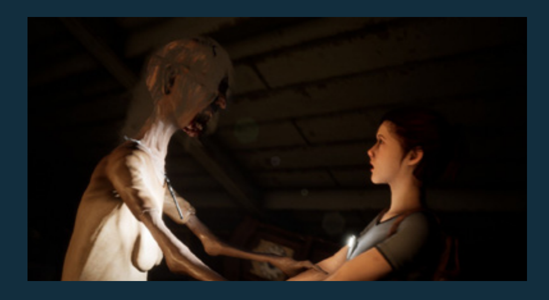
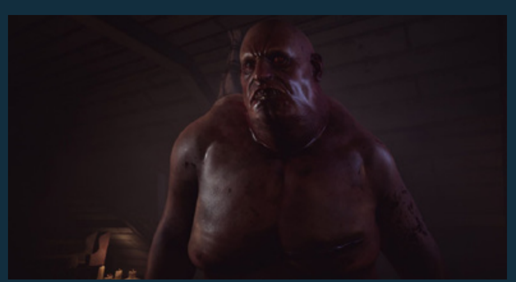
«En julio de 2017, después de estar programando durante más de treinta años, decidí que era el momento de dirigir un proyecto. Creé Dreamlight Games y cogí al personal que consideré adecuado para sacar el proyecto adelante. Siempre he pensado que valía más la pena tirar por gente de confianza. **Somos pequeñitos, así que el compromiso tiene que ser máximo**».

La mano derecha con la que ha contado Juan Manuel Martín durante todo el proceso ha sido su propia hermana, Erika Martín, que ha ejercido como *game designer* y ha creado la historia junto a él. **Mientras ella se ocupaba de la parte de James, él se ocupaba de Chloe**, en una inversión de sexos cuyo resultado ha sido, como mínimo, curioso.

Esta familiaridad entre compañeros ha sido trasladada a la perfección al videojuego. *Fear the Dark Unknown es* una historia entre dos familiares se conocen menos de lo que creen. Todo lo demás, desde la mansión hasta los monstruos, es el envoltorio en el que se desarrolla la tesis principal del título.

«Queríamos mostrar cómo, a veces, ocurren cosas muy malas a pesar de que es inimaginable que alguien las pueda llegar a hacer», explica el programador. «A través de una historia inventada que tiene mucho de ciencia ficción, intentábamos reflejar cómo **las familias se pueden romper por sucesos trágicos** que solo puedes comprender si los has vivido».

Cuando me dice estas últimas palabras, no puedo reprimir mi curiosidad. ¿Se basará, de alguna forma, en un hecho real? ¿Se refiere, simple-

mente, a la superación de una pérdida? No me atrevo a preguntarle si la motivación del videojuego se basa en su propia vida, pero tampoco me interesa. Ahora lo que necesito saber es lo que hay dentro de esa mansión. ¿Qué habrá ocurrido realmente con Chloe Sullivan? ¿Quiénes son los monstruos que acechan dentro de la casa? Todavía quedan varios meses para que el videojuego salga a la luz, pero **siento la necesidad de entrar en esa mansión.**

No sé si, cuando lo pruebe detenidamente, sentiré lo mismo que cuando me encerraba en el sótano a jugar a *Silent Hill 2*. No sé si lograré identificarme con los protagonistas como lo he hecho recientemente con la familia de *La Maldición de Hill House* (Mike Flanagan, 2018). No sé si sentiré el mismo miedo que pasé con *Resident Evil 7: Biohazard*, pero el amor de Dreamlight por el género es tan palpable que no puedo quitarme de la cabeza la historia que quieren contar al mundo.

Fear the Dark Unknown es una pequeña muestra de lo que puede llegar a hacer un equipo muy pequeño con talento, dedicación y amor por los videojuegos. Adaptando un poco el refrán, **es un pequeño paso para el programador, un gran paso para la industria.** ■

"LAS FAMILIAS SE PUEDEN ROMPER POR SUCESOS TRÁGICOS"

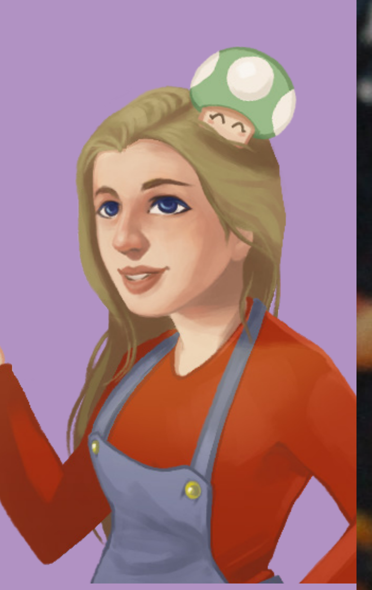
UN EQUIPO REDUCIDO

UN JUEGO REALIZADO POR CINCO PERSONAS

Cocina Geek

Moguri Cupcake

por Gemma Ballesteros



Empezamos el año fuerte. ¡Y vamos a celebrar el éxito de nuestro Kickstarter y el lanzamiento de *Kingdom Hearts III* por todo lo alto!

Necesitamos

Para los cupcakes

- *170 g de harina*
- *130 g de azúcar*
- *60 g de mantequilla sin sal*
- *150 ml de leche*
- *1 huevo*
- *1 cucharadita de limón*
- *1 cdta. de levadura Royal*
- *1 cdta. de extracto de vainilla*
- *2 cucharadas de nata líquida para montar*
- *Colorante rojo en pasta*

Para la decoración

- *60 g de azúcar glas*
- *Colorante rojo*
- *Fondant blanco y negro*
- *Mini lacasitos rojos*
- *Jelly beans rojas*

¿Vegano?

- *Sustituir huevo por plátano*
- *Mantequilla por 30 g de aceite*
- *Leche por bebida de soja*
- *Usad queso Philadelphia vegano*





Comenzamos agregando el limón a la leche y lo dejamos reposar 15 minutos mientras se forma la *buttermilk*. Mientras, mezclamos el azúcar, la mantequilla y el huevo hasta que quede todo bien integrado. ¡Kupó!

Añadimos la harina,la levadura, la esencia de vainilla y la *buttermilk*, mezclando bien para obtener una mezcla homogénea. Le damos color agregando el colorante alimenticio. ¡Kupó!





Repartimos la mezcla en las cápsulas, llenamos hasta 2/3 de su capacidad y lo metemos a hornear a 170°C durante 18 minutos. Cuando los saques déjalos reposar 30 minutos sobre una rejilla para que se enfríen. ¡Kupó!

Hacemos el *frosting* mezclando el queso y el azúcar y lo teñimos con un suave rosa con el colorante. Ponemos el *frosting* en una manga pastelera con boquilla de estrella y hacemos un pequeño copete a cada cupcake dibujando un círculo de fuera hacia dentro. ¡Kupó!



Sobre *fondant* blanco, recortamos el contorno del moguri, con fondant negro hacemos los ojitos y la antena, colocamos un *jelly bean* rojo al final de la misma y un minilacasitos rojo como nariz. ¡Kupó!

...

¿Adaptar los análisis...

El videojuego está por encima de nosotros



ROBE**PINEDA**
Redactor

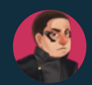
Sí Las personas que habitualmente sometemos a juicio a diversos videojuegos hemos presenciado cambios drásticos en el desarrollo de los mismos. Abordar títulos como *Fortnite: Battle Royale*, *Sea of Thieves* o *Destiny 2* supone vivir experiencias muy distintas en función del momento en el que lo hagamos. En algunos casos, plazos de apenas tres meses son capaces de situarnos ante dos versiones completamente diferentes de un mismo título, dando lugar a que digamos eso de «hoy es otro juego».

Pienso que hay que **saber diferenciar entre idea y error**: no es lo mismo protagonizar un desastre por falta de previsión que planificar una hoja de ruta en la que el producto va creciendo paulatinamente. Somos nosotros los que tenemos la obligación de adaptarnos a la naturaleza del producto y no al revés. Entiendo que un título que llega a precio completo sin informarnos correctamente de sus carencias deba ser castigado, pero creo que antes debemos identificar las intenciones del autor, porque no es lo mismo liberar algo carente de contenido con la intención de que «pasemos por caja» que concebir un producto llamado a crecer con el paso del tiempo.

Durante los últimos años hemos sido testigos de críticas fraccionadas en las que se ha optado por publicar unas impresiones iniciales para, posteriormente, ofrecer una valoración más coherente con la naturaleza del proyecto, esperando a la versión definitiva del mismo. También hemos presenciado **un enfoque más constructivo** que evita resumir todo con un número que el lector tiende a transformar en una recomendación de compra. Los videojuegos evolucionan constantemente y no podemos permitirnos el lujo de aferrarnos a «lo de siempre», porque no podemos ponernos por encima de la industria y pretender que los creativos se adapten a nuestro trabajo, sino todo lo contrario: estamos obligados a **evolucionar junto a ellos**, en aras de hacer justicia a los productos que caen en nuestras manos. A ti, Alejandro, te gusta el fútbol tanto como a mí: ¿Juzgarías a un delantero de la misma manera en la que lo hacías a finales del Siglo XX? No, porque su naturaleza ha cambiado y actualmente no todo se resume en meter la pelota en una portería. ■

... a los juegos como servicio?

Debemos exigir mejores condiciones desde el inicio



A.**CASTILLO**
Redactor

No Estoy cansando de la frase «es un juego servicio» cuando se utiliza como excusa para que grandes compañías nos ofrezcan productos en condiciones deplorables cuando llegan al mercado. Lo hemos vivido recientemente con títulos de la talla de *Fallout 76*, un cristo hecho videojuego que ha servido como ejemplo para sacar las vergüenzas de este tipo de políticas. 2014 queda ya lejos, un año en el que todavía veíamos normal como consumidores recibir productos plagados de *bugs,* faltos de contenido y alguna que otra lacra típica del *fast food* videojueguil.

La cuestión es simple: el potencial consumidor del primer día debe ser informado de las condiciones del juego que quiere adquirir. Por tanto, debemos tratarlos como otro juego más que pasa por las manos profesionales. Desconocemos si mejorará (o no) en un futuro, pero **la realidad que puedo transmitir es la que me llega**, ni más ni menos. Como decía en mi análisis de *Just Cause 4*, debemos ser críticos con las cosas que nos gustan y no dejar el futuro en manos de la fortuna. Dentro de unos años, si ese juego sigue en activo podremos informar de toda la travesía que ha recorrido hasta llegar al punto en el que se encuentra, pero no volver a valorarlo dejando en el olvido su etapa inicial.

Este 2018 ha sido un aviso a navegantes. Tal como ocurrió con Ubisoft y el famoso aquelarre montado alrededor de *Assassin's Creed: Unity*, llega un punto en el que la situación sobrepasa los límites de la paciencia. De una manera u otra se termina castigando, ya sea entre la crítica o entre el público, pero llegamos a un punto de no retorno en el que volver a la casilla de partida. Lo que ayer fueron los *bugs*, hoy lo son los juegos servicio. ¿Qué será del mañana? Solo el tiempo lo sabe, pero una cosa queda clara: nuestro dinero tiene valor y somos los verdaderos dueños de trazar el camino de esta bellísima industria que tanto nos apasiona. ■

CIUDAD DE PASO



JUAN MONTES

Inquieto, trabajador y meticuloso. Juan Montes recorre diferentes mundos con el fin de hallar la cerradura que le lleve hacia su destino.

Cuando no se distingue entre promoción y destripe

La delgada línea del spoiler

Todo aficionado al mundo de los videojuegos cuenta con una saga predilecta dentro del sector del ocio interactivo. Hay historias que **consiguen traspasar todos los límites de las expectativas**, rompiendo las barreras de la pantalla y trasladándose de manera firme y directa hasta nuestro interior. Entre los miles de productos que conforman esta industria, siempre habrá un nombre que se alce por encima del resto por diversos motivos: su argumento, la ambientación, el estilo artístico, la banda sonora o incluso ser el responsable de la iniciación a esta afición. El afecto por ese título en concreto es algo incuestionable, ya que ha conseguido instaurarse en lo más profundo de nuestro ser. Pero ¿qué ocurriría si ese sentimiento **comenzara a deshilacharse** por agentes externos a los que motivaron el vínculo inicialmente?

Si has leído el especial que acompaña este número, querido lector, sabrás que *Kingdom Hearts* es un título que tiene un hueco especialmente reservado en mi corazón. Desde que mi camino se cruzara con la saga, Sora, Kairi, Riku y compañía han formado parte de mi vida, y esa travesía está a punto de llegar a su fin, al menos en lo que respecta a su primer acto. Es innegable que el trabajo de Tetsuya Nomura y el equipo de Square Enix es encomiable, pero la campaña publicitaria que se ha seguido con la tercera entrega numerada ha conseguido **despedazar las expectativas** para dar paso a la desilusión. Y no quiero centrarme únicamente en *Kingdom Hearts III* para tratar este asunto, pero es el caso más flagrante y el que, en lo personal, más he sufrido.

Porque nosotros, como usuarios, hemos llegado a un punto en el que somos esclavos del impacto. Cada vez son más los estudios que se suman a campañas agresivas y que pretenden generar comentarios en las redes sociales, críticas que se eleven por encima de lo que es el propio producto y generar movimiento. Impacto para conseguir captar la atención, aún a riesgo de comprometer la experiencia de juego. *Super Smash Bros. Ultimate* es un buen ejemplo de ello. Nintendo ha apostado muy fuerte por el título liderado por Masahiro Sakurai, pero la información ha entrado **a espuertas** en las retinas de los jugadores, dejando poco lugar a la imaginación.

A este respecto, Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo of America, destacaba en el pasado E3 2018 durante una entrevista con *Forbes* que sentían la necesidad de hacer entender a los consumidores de qué trataba la propuesta de *Ultimate*, poniendo a su disposición una **cantidad ingente** de informa-



ción que incluso se ha prolongado hasta un par de semanas previas hasta su llegada oficial al mercado. Es obvio que el impacto se generó de la manera que requería un título de estas características, pues las notas y las ventas no mienten, pero pocos se han sorprendido con la llegada del juego de lucha.

En el lado contrario del cuadrilátero se encuentra *Red Dead Redemption II*. Rockstar ha estado en el punto de mira por otros aspectos, pero **no por adelantar contenido de manera exacerbada** antes del lanzamiento de uno de los grandes protagonistas de este 2018. En el blog oficial de la compañía, pocos días antes de que el público tuviera la obra entre sus manos, el estudio instaba a los usuarios a **descubrir todos los secretos** que había encerrados en el vasto mundo que habían creado. Algo que también se ha prolongado hasta la presentación de Red Dead Online.

"La tecnología impulsa nuevas técnicas de llamamiento"

Hay otros videojuegos que se trasladan a caballo entre una y otra técnica, como es el caso de *Death Stranding*. No voy a descubrir a estas alturas a un genio como Hideo Kojima, pero lo máximo que se puede hacer con su próximo gran proyecto **es teorizar**. El título exclusivo de PlayStation 4 sigue siendo un misterio, a pesar de que ya lleva entre nosotros dos años y medio, desde su anuncio oficial. Tras ese primer tráiler, Kojima destacó que su juego «de palos y cuerdas», en referencia a *The Rope*, del autor Kōbō Abe. Desde ese momento, la **espiral de misticismo** no ha hecho más que aumentar y el creativo nipón sigue sin revelar al cien por cien qué se podrá ver en su próximo videojuego.

¿Expectación o *spoiler*? El debate es difícil de dirimir. Cuando un nuevo título asoma la cabeza en el mercado, necesita que el público se fije en él, generar la sensación de que debe ser jugado. Sin embargo, una saga que ya está instaurada en el mercado no tiene la **imperiosa necesidad** de hacerse notar para llamar la atención de sus futuros compradores. El mercado también ha obligado a este tipo de prácticas. Hoy en día las tendencias en redes sociales o plataformas de *streaming* son fundamentales para conseguir visibilidad y cuanto más impacto se genere con lo que se muestra, los comentarios aumentan de manera exponencial.

Otros recientes lanzamientos han demostrado que no es necesario crear una parafernalia a su alrededor ni lanzar fuegos artificiales para verse desde el horizonte. *Shadow of the Tomb Raider* fue anunciado tan solo cinco meses antes de su lanzamiento oficial, aún en su condición de juego Triple A y editado por la misma compañía que *Kingdom Hearts III*, Square Enix. Mismo caso que protagonizó *Assassin´s Creed Odyssey*, que se presentó por primera vez en el pasado E3 2018 y llegó casi de puntillas a su fecha marcada, para después acabar nominado a Juego del Año –entre otras categorías– en The Game Awards.

Hablamos de una industria que no para de evolucionar, cuyo camino sigue marcándose con cada paso que se da. No obstante, hay prácticas que consiguen empañar la imagen de lo que han sido los videojuegos. Las nuevas tecnologías están impulsando estas nuevas técnicas de llamamiento, algo que ya sufrió en su momento el cine. En un producto donde el jugador interactúa directamente con lo que está sucediendo en la pantalla, el factor sorpresa es fundamental para aportar una mejor experiencia.

Por el momento, se mantiene la disparidad a este respecto, pero si seguimos viendo tráilers con *spoilers* en su contenido –o susceptibles de serlo– nos introduciremos en **una espiral de desdén** ante lo que se muestra de manera previa.

En una sociedad en la que ya hay que andarse con mucho ojo frente a lo que filtran otros usuarios, lo que menos necesita el sector es que las propias compañías lancen *cliffhangers* con contenido susceptible de ser *spoilers* para alimentar a un monstruo que cada vez tiene más hambre.■

I HATE IT HERE



JUAN C. SALOZ

Juan Carlos es una joven promesa del periodismo español. Es, además, un gran apasionado del cine y maneja la cámara con una soltura envidiable.


La innecesaria complejidad narrativa de Kingdom Hearts

Yo solo quería jugar con Mickey Mouse

Os juro que esto es real. Acababa de abrir un documento de Word para escribir el texto que tenéis entre vuestras manos, cuando me ha llegado una notificación al móvil. Era Discord, en concreto el canal de *GTM* en el que los socios debaten sobre las novedades de la revista y el mundo de los videojuegos en general. En el chat, los socios conversaban sobre el mismo tema que estaba a punto de tratar.

Mateu Arbó: Hace unos años tenías que preguntar **«oye, ¿qué juegos tengo que jugar para enterarme de la historia?»**. Ahora creo que ha cambiado un poco y es en plan «oye, ¿qué *tráilers* tengo que ver para enterarme de toda la historia?».

José Piqueres: «Con *Kingdom Hearts*, **ni con *tráilers*, *mangas*, pelis, juegos, ni nada que se antoje, te vas a enterar de la historia».**

La conversación continuaba con otros usuarios relatando sus odiseas para enterarse de qué carajos habla *Kingdom Hearts,* incluso con algunos que reconocían haber visto varias películas de Disney para entender, un poco mejor, la historia que Tetsuya Nomura lleva explicando 16 años.

El sentimiento que provoca *Kingdom Hearts* es generalizado, tanto en Discord como entre los *fans* de la saga —entre los que me incluyo veladamente— y sus detractores. Esto lo saben hasta en Square Enix, por lo que no dejan de lanzar recopilatorios de los títulos anteriores para que los jugadores entiendan algo de cara a la entrega que llegará el próximo enero.

Puede que *Kingdom Hearts III* sea el videojuego más esperado de 2019. Puede que haya una legión de *fans* esperando más de una década para continuar con aquella joya de PlayStation 2. Puede que sea una delicia para los nostálgicos de Disney y de *Final Fantasy*. Pero **casi nadie entiende su historia.**

Al contrario de lo que se suele pensar, el problema de *Kingdom Hearts* no se encuentra en la complejidad por sí misma. Son muchas las franquicias de videojuegos, como *Bioshock* o *Metal Gear Solid* que cuentan con historias maduras difíciles de entender de una sola pasada. La diferencia es que todas tienen una motivación para ser complejas. Sus tesis no son sencillas, ponen sobre la mesa metáforas que requieren mucha reflexión para que surtan efecto y, por ello, **necesitan una narrativa que implique al jugador al cien por cien.** Cuando estos videojuegos llegan a su final, no importa que el jugador se haya perdido parte del *lore* que los envuelve. Igualmente, llegan a una conclusión motivada por todo lo que acaban de experimentar.



Sin embargo, cuando uno llega al final de un título de *Kingdom Hearts* —sobre todo de un juego derivado como *Birth by Sleep*— no siente que acaba de experimentar una historia llena de matices que le ha hecho cambiar su forma de pensar. Puede que haya vivido una divertidísima experiencia jugable, incluso un huracán de emociones que le ha mantenido atrapado en la pantalla. Pero, muy probablemente, se olvide de sus decenas de giros argumentales en los siguientes días.

Como si de **una película de Christopher Nolan** se tratase —al cual también admiro, a pesar de sus evidentes fallos narrativos—, *Kingdom Hearts* no es una historia compleja, sino una deriva de giros y subtramas que poco tienen que ver con el tema principal que presenta: la lucha del bien contra el mal.

El objetivo final de *Kingdom Hearts* es acabar con la oscuridad,

"Esta saga es como una película de Christopher Nolan"

por más que personajes como Riku aporten distintos puntos de vista sobre esta finalidad. No está nada alejado de JRPGs como *Dragon Quest XI* o *Ni No Kuni*, pero estos últimos juegos presentan un camino muy definido a seguir, al que simplemente se suman subtramas que potencian el conflicto entre luz y oscuridad. No obstante, cada nuevo elemento que aparece en *Kingdom Hearts* no parece tener más motivación que la de **sorprender al jugador y enredar la historia**.

Los álter egos de los protagonistas, la cronología dispersa o los *plot twists* no ayudan a entender mejor la dimensión de la trama. Al contrario, son piedras en el camino de un videojuego cuyas mayores bazas, por más que intente ser algo más, son la diversión y la nostalgia de Disney.

En este sentido, la experiencia jugable es más similar a títulos como *Final Fantasy X* —donde Nomura también jugó un rol indispensable— que a otros JRPGs más clásicos, quizás destinados a un público más universal o infantil. En *Final Fantasy X* nos perdíamos entre dimensiones, temporalidades alternas y giros de trama del todo inesperados que nos dejaban perdidos ante un universo —eso sí— precioso y ecuánime. Pero, al final, todos los elementos tenían una conclusión algo lógica y, al estar integrados en un solo juego —dos, si contamos *X-2*—, el jugador terminaba encontrándose. Que un aficionado a *Kingdom Hearts* tenga que recordar los múltiples títulos derivados de la saga para enterarse de algo evidencia que **la continuidad de la saga no ha ido acorde a sus ideas.**

Para más inri, a medida que ha avanzado la franquicia, Disney ha pasado de ser el motivo por el que comenzó todo a ser un anecdótico juego de guiños. A día de hoy, y por más que muchos de sus personajes tengan gran relevancia en el juego, **Disney solo es el telón de fondo** sobre el que sucede todo *Kingdom Hearts*.

La parte positiva de dejar a Disney en un rol más secundario es que Square Enix ha podido estirar su franquicia mucho más de lo que ideaba en un principio. Sin embargo, por el camino, ha perdido la mayor motivación que lleva a los jugadores a probar *Kingdom Hearts*. Como hemos visto en los últimos años, la campaña de *marketing* del nuevo juego se ha basado en mostrar los mundos que visitarán Sora, Donald y Goffy. Las noticias más relevantes han venido de la mano de Buzz Lightyear o de *Monstruos S.A*, no del plan malévolo de Xehanort. Es decir, en Square Enix saben de sobra que el secreto de su emblemática saga se encuentra en **el papel que tiene Disney en la historia**, algo que a Nomura no parece importarle tanto.

Quizás, la historia de *Kingdom Hearts III* aclare de una vez por todas los guiones innecesariamente complejos. Pero tengo muy claro que, por impresionante que sea su final, el público no recordará su experiencia por la narrativa, sino por las **horas de diversión en los mundos que soñaban de niños.** ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre ***friki*** a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

Una época para recordar

2018: El año del videojuego

Se acerca la navidad, de hecho ya habrá pasado, o casi, cuando leas estas líneas. Los turrones, el pavo —o la merluza, el salmón o el cordero—, las broncas en familia, la ilusión de Papá Noel, las uvas y los Reyes Magos nos acercan y avisan de que ya hemos pasado la frontera. 2018 se extingue como el fuego de una llama —de las que queman, no de las que escupen— y da por terminado **un periodo que ha sido, desde el punto de vista del videojuego y del usuario, sobresaliente.**

Empezamos bien el año

2018 comenzó siendo, de salida, un gran año. Japón golpearía con fuerza con dos títulos a tener en cuenta: por un lado, *Monster Hunter World* de Capcom, que llevaría a su saga a nuevos horizontes por descubrir con un pseudo *sandbox* RPG por etapas con algunos toque a lo *Dragon's Dogma* que enamoró a un público aún por explotar. Por el otro, Bandai lanzaba *Dragon Ball FighterZ*, **el «animejuego» que todos estábamos deseando jugar desde que conocimos a Goku por primera vez**, ya fuera en la tele o en el manga. Lejos de todo esto, enero lanzaba un título humilde, que pasaba casi de tapadillo y que para muchos sería el GotY 2018 desde su lanzamiento: *Celeste* llegaba a varias plataformas con su aspecto 8 *bits* y enamoraba con una forma de entenderse a sí mismo que los lanzamientos estrella de este año han logrado igualar.

Febrero se saldaba con grandes noticias para todos con un *Kingdom Come Deliverance* que reinventó el RPG realista y desató amores con su enfoque y odios por temas de *bugs* y politiqueos de moda. También **disfrutamos la llegada de *Shadow of the Colossus* por tercera vez**, esta vez como *remake* de PS4, y volvía la reina del *hack'n slash* a Nintendo Switch con *Bayonetta 1+2*. Si a alguien le parecía poco, marzo remataba con el juego con mejor inicio y final de la generación: *Far Cry 5* y el polémico pero no por ello menos amado por su comunidad *Sea of Thieves*, que abría la veda de los juegos de salida en Xbox Game Pass.

El resto es historia

Ha sido una locura. Baste mencionar por encima a los no tan aplaudidos y aún así brillantes *Warhammer Vermintide 2*, *The Inpatient*, *Ni no Kuni II* y, por supuesto, *Shenmue 1 y 2*, *State of Decay 2*, el gran RPG *Vampyr*, de Dontnod, o el interesantísimo juego de los chicos de Chibig Studios, *Deiland*. **Mención especial merece en esta casa la saga *Yakuza***, que poco a poco va conquistando nuevos seguidores a la vez que SEGA va atreviéndose



fuera de las fronteras niponas. La llegada este año de *Yakuza Kiwami 2* y la emotiva y grandiosa culminación de la saga, *Yakuza 6: Song of Life*, coincidía con los planes de la gran S y el Ryu Ga Gotoku Studio de lanzar nuevos juegos fuera de la serie como *Hokuto no Ken: Lost Paradise*, que llegaba en verano a PS4, y *Jude Eyes*, un giro de tuerca a la saga *Yakuza* que nos llevará a interpretar a un detective el año que viene en PS4 bajo el nuevo nombre de *Judgement*. Cosas interesantes que no han conmovido al gran público me dejo muchas, aunque me quedo con *Just Cause 4* y esa forma de ser fiel a la filosofía de resultar tremendamente divertido. No te va a contar nada nuevo ni a ayudarte a descubrir tu mundo interior, pero ¿quién lo necesita cuando puedes surfear un tornado sobre el techo de un Land Rover?

Para los que necesitan ese *plus* de apoyo de la prensa, 2018 ha sido también un gran año. A los ya mencionado se unían rápidamente juegazos como el ganador de The Game Awards 2018, *God of War*. **Kratos volvía a PS4 para sujetarle la puerta a los también espectaculares** *Detroit: Become Human* y *Spider-Man*, mientras Nintendo Switch recibía su propio *Dark Souls* y Xbox One alegraba a sus usuarios con la llegada de *NieR Automata* y, de producción propia, otro GOTY espectacular: *Forza Horizon 4*, incluido de lanzamiento en la suscripción Xbox Game Pass. La locura seguiría hasta el propio diciembre con lanzamientos como *FIFA 19*, *Shadow of the Tomb Raider*, *Assassin's Creed: Odyssey*, *Call of Duty Black Ops IIII*, *Pokémon Let's Go*, *Fallout 76*, *Super Smash Bros. Ultimate*, *Battlefield V* y, por supuesto, por supuestísimo, un desconocido juego de vaqueros llamado *Red Dead Redemption II*.

"Disfrutad de los videojuegos sin importar lo que digan"

Un año para recordar

Más allá de lanzamientos y grandes videojuegos, Nintendo Switch ha aprovechado para consolidarse en el mercado, ya que ha superado los 20 millones de consolas vendidas. Además, comienza a experimentar con un online de pago que aún debe crecer mucho, pero que ya apunta maneras. PS4 ha sacado dos exclusivos tremendos y sigue apostando por una VR que es, por ahora, la opción más asequible para dar el salto a la realidad virtual. A su lado, **Xbox One ha conseguido al fin remontar** con una Xbox One X que es la mejor opción para jugar multiplataformas en consola en esta generación y un Xbox Game Pass que marca, junto a la retrocompatibilidad, lo que debe ser el futuro de la compañía y del mundo del videojuego en general. Si hace unos años nos hubieran dicho que por 60 euros al año íbamos a poder jugar todos los exclusivos de una compañía y a casi 200 juegos de catálogo, seguramente no nos lo habríamos creído.

Lo mejor, junto a este año, es ese futuro, este 2019 que pinta igual, si no mejor, y que empezará con una sorpresa esperada, *Kingdom Hearts III* y un futuro en el que, no importa el plazo, suenan cosas como *Gears 5*, *The Last of Us Part II*, *Pokémon*, *Cyberpunk: 2077*, *Starfield*, *The Outer Worlds*, *Gears Pop*, *Metro Exodus*, *Anthem*, *Days Gone*, *Crackdown 3*, *Sekiro: Shadows Dies Twice*, *The Elder Scrolls VI*, *Ghosts of Tsushima*, *Halo: Infinite*, y mucho, mucho más. Eso sí, permitidme un consejo: **agarrad fuerte esta época en la que es todo un lujo ser videojugador y jugad**. Jugad y disfrutad de los videojuegos sin importar lo que digan, lo que hagan sus creadores, las notas de *Metacritic* ni la opinión de quien quiera venderos su genialidad o mostraros su mal funcionamiento. Es una época dorada del videojuego, un momento genial para ser videojugador, no lo tiremos por la borda por el qué dicen o el qué dirán. Sería una pena. ■

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

Una nueva era se abre ante nuestros ojos

Bienvenidos al año del E3 sin Sony

La cita anual más importante del mundo del videojuego lo será un poco menos en 2019. Desde hace cosa de un mes sabemos que Sony, en una maniobra inédita en veintitrés años, pasará de asistir a la feria localizada en Los Ángeles. Sigue sin estar claro si es algo puntual, si esta ausencia se debe a un error de cálculo, a un calendario de estrenos que la obligaría a enseñar lo mismo por tercer año consecutivo, pero independientemente de las causas, esto es una herida sangrante para el evento impulsado por la Entertainment Software Association (ESA). En el peor de los casos, **podríamos asistir al principio del fin del E3**.

Toca hablar de cifras. Y es que, más allá de que los anuncios sigan llegando, la continuidad del evento localizado en el Convention Center depende de los ingresos, y son unas cuantas las compañías que han dejado de llenar su presupuesto. Microsoft y Electronic Arts «van» al E3, pero realizan sus presentaciones desde sitios ajenos al recinto para no pagar el *stand* y otras tasas vinculadas a formar parte de la feria; ahora **Sony**, la que más presencia física tenía estos últimos años —es decir, **la que más pagaba**— dice adiós y obliga a la ESA a plantearse qué hacer para que el presupuesto no descienda, otro año más. Visto así, la decisión de habilitar entradas para usuarios se percibe casi como premonitoria

Si queremos ser positivos debemos aferrarnos a la idea de que el E3 sigue siendo muy beneficioso para bastantes compañías. Ubisoft, Bethesda y Nintendo, por ejemplo, rentabilizan de largo su presencia en Los Ángeles; para ellas sigue siendo **un escaparate importantísimo**, casi ineludible. Hasta Microsoft, pese a su triquiñuela alquilando un lugar anexo para reducir costes, sigue dedicando esfuerzos en hacerse oír año a año, y no es descabellado afirmar que su conferencia de 2018 fue la más destacable de toda la feria. Hay E3 sin Sony, aunque la pregunta quizás sea otra.

Soy de los que percibe esta cita anual como un punto de reunión para los amantes del videojuego, como el momento en el que las compañías se exponen a audiencias que van más allá de su público habitual y, en cierta medida, están obligadas a dar lo mejor. No solo es un espectáculo cargado de ilusión, que también, es **una dosis de realidad** que expone a las grandes marcas a opiniones menos blandas y fánaticas. Esto en el lenguaje de los negocios supone un riesgo, e imagino que en Sony las han visto venir: saben que no pueden volver con *Ghost of Tsushima*, *Death Stranding* y *The Last of Us Part II*.



¿Qué esperar de Playstation en 2019, entonces? Suenan vientos de PS5. Teniendo en cuenta que sus creadores nos tendrán huérfanos de noticias durante casi un año —no hubo PlayStation Experience 2018, fueron a los Game Awards para no anunciar nada y se saltan este E3—, **lo más lógico es esperar un otoño con dos titulares**: nueva consola para principios de 2020 y una rebaja astronómica de la actual para quemar las navidades. No sería descabellado calcular que PS4 llegue a cien millones de casas antes de despedirse, ahora ya estará peleando por su última decena.

El usuario no tiene motivos para preocuparse. Se viene un año plagado de estrenos multiplataforma y, siempre que Sony no tire la razón por la ventana, es casi seguro que la próxima consola será retrocompatible. **Todo exclusivo anunciado hasta la fecha aterrizará en PS4**, por algo tan simple

"Se han vendido muchas PlayStation gracias al E3"

como que no dejarán a más de noventa millones de compradores potenciales en la estacada. El peligro de que Sony se salte este E3, sin embargo, es otro: no sabemos si esto es algo circunstancial, si es una parada en boxes o si es una despedida definitiva como ocurrió con la Gamescom.

De confirmarse lo segundo, imagino que PlayStation tomaría sendas más seguras y daría peso a eventos propios como la PS Experience u organizarán eventos como el XO18 de Microsoft, un escenario en el que reunirse con los suyos y mandar **un mensaje directo a su audiencia**. Sin otros intermediarios, sin el peligro de terceros que hagan más ruido, ese es un escenario peligroso. Porque creo que sacamos más cosas positivas de un E3 con «sus tres grandes» que de un futuro con presentaciones calcadas a la Keynote de Apple. A más fanatismo menos pensamiento crítico, a menos competencia, más relajación.

Si Sony abre la puerta a esa realidad obligará al E3 a reconfigurarse, a asociarse con nuevos activos que cubran el hueco dejado por su estand. Lo más lógico entonces es pensar en los ***eSports*** y en gigantes económicos como Tencent o Epic, pero **no sé si la cita angelina puede ser algo distinto a lo de siempre**. En su evolución, puede terminar pareciéndose demasiado a otros eventos con mayor recorrido. Además, los eSports no viven de los grandes cambios. Dudo que el anuncio de novedades en un juego como servicio tenga el mismo peso que la presentación de un nuevo *God of War*.

La primera Electronic Entertainment Expo —de ahí vienen las siglas del E3— le sirvió a Sony para presentar el precio de su primera PlayStation. Era 1995 y tocó competir con una Nintendo 64 también oficializada y una Sega Saturn pendiente de lanzarse en EE. UU. que iba a costar cien dólares más que PSX. La historia nos cuenta que el rédito extraído de dicha asistencia fue incuestionable, y no es el único episodio en el que esto ha sido así. En 2013 también partió unos metros por delante de la línea de salida con respecto a Microsoft, sin hacer casi nada, simplemente negando la conexión permanente a la que se aferraba Xbox One y otras restricciones sin demasiado sentido. **Se han vendido muchas PlayStation gracias al E3**.

Por un entorno competitivo saludable y por una **industria en la que las sorpresas y la magia sigan teniendo cabida**, necesitamos a Sony en este evento. Microsoft y Nintendo llegarán fuertes en 2019, una presentando los primeros juegos de sus estudios exclusivos y la otra con la revisión de Switch y, seguramente, también con el primer vistazo a megatones como *Metroid Prime 4* o *Bayonetta 3*. Ojalá su presencia sea tan contundente que obligue a Sony a no repetir lo de este año y a garantizar su presencia anual en Los Ángeles. Al final, todos ganamos con que eso ocurra. ■

OUTER HEAVEN



JAVIER BELLO

Nuestro legendario «Hombre Pollo», es uno de los miembros más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno.

El vivo retrato de la expresión: dormirse en los laureles

Bethesda: quién te ha visto y quién te ve

Cuando leáis estas líneas, la cadena de circunstancias que ha sepultado la reputación de Bethesda ya no será una novedad. A pesar de ser una de las desarrolladoras más admiradas de la industria, en los últimos años **se ha ido abandonando**. De hecho, han utilizado sus glorias pasadas como escudo y han pretendido cosechar los mismos agasajos de antaño con productos mediocres y sin terminar.

Esto ya es algo preocupante para las futuras obras de Bethesda, pero lo que de verdad ha levantado las iras del público ha sido **la actitud de la compañía** frente a las quejas de sus consumidores, en relación al catastrófico lanzamiento de *Fallout 76*. No solo es un producto muy por debajo de lo que se esperaría de un título Triple A, sino que además llegó vacio de contenido y plagado de problemas técnicos. Es un juego **carente de alma**, nacido del copia y pega de recursos de la anterior entrega de la serie, con la excusa de implementar esa experiencia multijugador que está tan de moda y, de paso, colocar un producto al final de su año fiscal.

Para empeorar las cosas, muchos compradores se encontraron con trabas para devolver el juego, dado que solo está disponible vía código de descarga. Ni siquiera las ediciones de coleccionista incluían una copia física del mismo, lo cual me lleva a la **estafa** —literalmente— de uno de los objetos de su *Power Armor Edition*: la polémica bolsa de viaje. Es un caso de libro de **publicidad engañosa**, pues no se avisó a los compradores de que el modelo final sería distinto. Además, la «compensación» que ofrecieron solo echó más leña al fuego.

Para colmo, cuando las inflamadas redes se les echaron encima, **respondieron con arrogancia** y desviaron las culpas a su departamento de atención al cliente. La guinda fue el descubrimiento de las bolsas que les habían regalado a varios *influencers*.

Lo peor de todo esto es que **Bethesda no parece querer hacer autocrítica** de la situación, lo cual puede afectar al resultado de futuros títulos. Claro ejemplo de ello son sus intenciones de volver a emplear su motor *Creation Engine* para *The Elder Scrolls VI* y *Starfield*, porque les resulta —y cito a Todd Howard— «más cómodo».

Como diseñador gráfico, empatizo con el hecho de estar acostumbrado a determinadas herramientas y que cueste manterse al día, pero una compañía del calibre de Bethesda **no puede permitirse el lujo** de no hacerlo si quiere salir del agujero en el que se ha metido. ■

El nuevo juego de Valve no cumple con lo esperado

Artifact: una oportunidad perdida

Artifact es el nuevo título desarrollado por Valve y lanzado en Steam el pasado 28 de noviembre. Con Richard Garfield, creador de *Magic: The Gathering* a la cabeza, la empresa de Gabe Newell irrumpe en el género de los juegos de cartas online con intención de competir contra títulos como *Hearthstone* o *Gwent*. Sin embargo, tras un mes en el mercado, parece que la acogida **no ha sido la esperada**. Por desgracia, lo que parecía ser un juego de cartas diferente y original, se ha visto lastrado por un modelo de negocio que no ha gustado nada a los usuarios.

Lo primero que llama la atención del juego es que, en lugar de jugarse en un único tablero, se juega en tres al mismo tiempo. Una forma de jugar que simula la mecánica de los juegos MOBA como *DOTA 2*. Sin embargo, opino que dicha característica **no se ha exprimido** todo lo que se podía. Si existen tres tableros de juego, hubiese sido interesante incluir la posibilidad de jugar por equipos, situando a un jugador en cada tablero con su mazo correspondiente. En su lugar, lo único que se consigue con esta «innovación» es alargar la duración de los turnos y, por tanto, de la partida.

El aspecto que más ha disgustado a los jugadores, en cambio, es el fuerte componente económico del título. A diferencia de sus competidores, *Artifact* tiene un precio de salida de 17,95€, algo que obliga a valorar su compra sin posibilidad de probarlo. Una vez dentro del juego, queda claro que estamos ante un título en el que no conseguiremos nada sin pagar, ya sean sobres o cartas. En particular, estas últimas pueden comprarse y venderse en el mercado de Steam. Lo que se intenta es llevar la experiencia de *Magic: The Gathering* al ámbito digital a través de la compra y venta tanto de sobres, como de cartas individuales. Lo que ocurre en realidad es que se fomenta el llamado *pay-to-win*, pudiendo crear un mazo poderoso **a golpe de talonario**.

En general, parece que el juego de cartas de Valve se define como una oportunidad desperdiciada de innovar de verdad para plantar cara a *Hearthstone*. Su mecánica de juego no consigue sino alargar las partidas, simulando lo que sería un enfrentamiento al mejor de tres en cualquier otro título. Por otro lado, su modelo de negocio no resulta atractivo en un género en el que lo habitual es **dar una opción gratuita** al jugador para conseguir nuevas cartas de manera sencilla. Una lástima que la compañía se haya centrado más en la integración con el mercado de Steam que en el propio juego de cartas. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



I. ESPEJEL

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

EL SOCIO OPINA

¿Qué dos sagas o licencias unirías en un mismo **videojuego**?

Como ***Kingdom Hearts*** es el principal protagonista de *GTM* en enero, queremos saber si habría otros dos elementos que **dieran tan buen resultado** en un juego como lo hicieron *Final Fantasy* y *Disney*. Así que, este mes os preguntamos. ¿*Pokémon* y *Dragon Ball*? ¿*Tomb Raider* y *Star Wars*? Todo es posible, pero no quiere decir que pueda dar un buen resultado.

«Red Dead Redemption con Detroit: Become Human».

—Antonio Crespo | *Socio Gold #188*

Pues no voy a ser muy original, pero siendo un gran *fan* de la temática *western*, pagaría por una videojuego que juntase *Red Dead Redemption* y *Detroit: Become Human* para crear una obra basada en ***Westworld***, la serie de HBO. Sería quizá algo **difícil de plasmar por la complejidad** de ambos videojuegos, pero en manos de unos buenos creativos podrían crear algo muy atractivo. Mi idea sería con la base *open world* de *RDR2*, mezclando **personajes humanos con androides inteligentes**, donde nos fuera complicado saber con quién interactuamos y nos relacionamos, con armas de la época pero modificadas con tecnología.

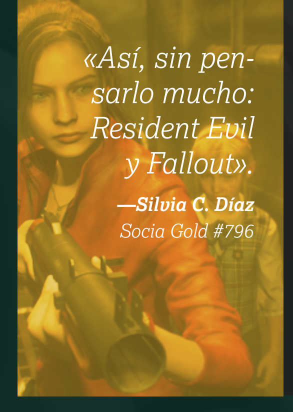


«Uniría las dos sagas de mi vida».

—Carles Llusa | *Socio Gold #817*

Me encantaría poder unir las dos sagas que me han acompañado toda la vida: *Pokémon* y *Monster Hunter*. ¿Serías capaz de imaginarte cazando un enorme **Rathalos a lomos de un poderoso Arcanine**? Imagina las posibilidades: capturar monstruos enormes o luchar contra ellos a modo de *raids*, luchando al lado de tus Pokémon, armado con unas espadas dobles.

Sería genial poder ver estos **dos universos fusionados**, enfrentarte a los monstruos, o una Liga Pokémon donde se mezclen combates contra entrenadores y bestias míticas de *Monster Hunter*.



«Así, sin pensarlo mucho: Resident Evil y Fallout».

—Silvia C. Díaz

Socia Gold #796

Así, sin pensarlo muy a conciencia, se me viene a la cabeza una unión entre *Resident Evil* y *Fallout*. Me imagino la crudeza del universo post apocalíptico de *Fallout* en todo su esplendor y su oscuro *lore* con la tensión de que, explorando un refugio linterna en mano, **Némesis o cualquiera de sus camaradas acaben contigo de forma inmediata**. Extensos paisajes completamente desolados, pero al mismo tiempo llenos de personajes carismáticos, combinados con recintos cerrados en lo que lo único que puedas hacer es rezar para que la munición te alcance para matar a decenas de mutantes que se aproximan lenta, pero sigilosamente, hacia ti. Creo que ambos juegos **combinarían de forma muy cómoda** sin tener que inventar argumentos demasiado «artificiales» cogidos con pinzas. (Ya sabéis, zombies, radiación… todo conecta sin dejar mucho a la imaginación).

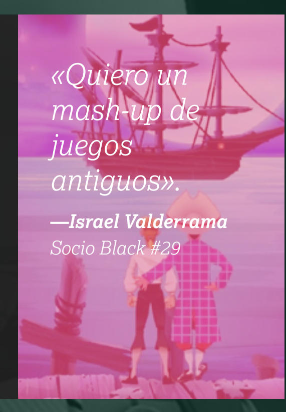


«Me gustaría un crossover entre Ratchet & Clank y Jak & Daxter».

—Juan R. Martínez
Socio Gold #334

Como buen nostálgico de PlayStation 2, me gustaría un *crossover* de videojuegos entre *Ratchet and Clank* y *Jak and Daxter.* Se sentiría muy natural el ver a ambos videojuegos en uno solo, ya que ambos títulos van por el estilo de «dibujos animados» en cuanto a gráficos. Pienso que **la cohesión también sería muy buena**, ya que recordemos que Ratchet viaja entre planetas y uno de ellos podría ser el de *Jak and Daxter.* En lo jugable, ambos videojuegos son parecidos, asi que contentaría a ambas comunidades. Por no hablar de la relación entre ambos dúos de protagonistas, sería muy *light*, ya que tratan el mismo humor (un pelín mas adulto en *Jak and Daxter* con Daxter). Este sería para mi un gran *crossover* y más aún al ser **Naughty Dog e Insomniac Games** las desarrolladoras de ambas franquicias. Dos estudios con carreras similares y que se tienen mucho cariño entre ellas.

Tengo añoranza de juegos antiguos; me corroe ver juegos que formaron parte de mi niñez y mi adolescencia **ABANDONADOS** y olvidados dentro del baúl de la memoria. Uno de estos juegos fue *The Secret of Monkey Island* de Lucas Arts. Muchas veces hablo de él en las redes sociales, en comentarios con amigos, y confieso que cuando vi el anuncio del E3 de *Sea of Thieves*, pensé: «Oh, Dios mío, ha vuelto. Me **sentí decepcionado** cuando vi cómo era realmente *SoT*, ya que siendo un gran juego como es, no era lo que a mí me apetecía jugar. **¿Y si hiciésemos un *mash-up* de ambos juegos?** Guybrush Threepwood, recorriendo de nuevo los mares, con su amada Elaine, buscando aventuras, saqueando islas, siendo el pirata que quería ser. ¡A ese juego JUGARÍA!



«Quiero un mash-up de juegos antiguos».

—Israel Valderrama
Socio Black #29

«Un mix de mitología es una buena opción».

—Carlos Belmonte | *Socio Gold #749*

Existen muchas opciones que podrían resultar en cosas interesantes, pero como fan de la historia antigua y la mitología, me parecería brutal hacer un *mix* entre *God of War* y *Assassin's Creed.* ¿Os imagináis a Kratos como **un descendiente de la primera civilización**? ¿O a Atreus con la capucha ya emblemática de la saga? Podría dar mucho juego tanto **la diversidad de mitologias como los saltos temporales**, por no mencionar los frutos del edén. Además, viendo las licencias creativas que se han tomado en *Assassin's Credd Odyssey* con los cíclopes y diversidad de criaturas mitológicas no parece una idea tan descabellada... Y no me olvido de **Kratos** en la mitología egipcia.

«Fallout con GTA o Mafia».

—Antonio J. Moreno | *Socio Platinum #46*

Uniría *Fallout 4* con *San Andreas* o *Mafia 2*, un mundo post-apocalíptico como base en el que ir desarrollando un sistema de negocios (como en *Mafia* si mal no recuerdo o *GTA*), en los diferentes asentamientos. Todo acompañado de **un sistema de bandas con ataques y contrataques** para dominar distintas partes del territorio y la posibilidad de **crear un imperio** (tú eliges si del bien o del mal) en este nuevo mundo. También mecanicas de desarrollo que no se limiten a decisiones simples, sino que afecten al desarrollo del asentamiento.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
David Sánchez-Migallón Jiménez
José Á. González Molina
Adrián González
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simo
Joaquim Griñó
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio Galán
Álvaro Miranda Ecalante
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Christian Henares

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Javier Alfredo Burillo Pérez
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Vanessa Ferreira Ameal
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Alejandro Bena
Anna - Victòria Teixidó Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Día
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Jorge Sánchez
Eric Benedí
Ylenia Domínguez
Pablo Corrales
Alejandro Ruvalcaba
Rubén Barragán
César García Pérez
Antonio Muñoz Lopera
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Rodrigo Guarneros
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Marc Ferré Monné
Alberto Carrillo Pozo
Abel Algaba San Martín

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Miguel García Bustos
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Guerra
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Rubén López Anguita
Alejandro Cebrián
Daniel Conejero
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora Soliz
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Raúl Criado Rodríguez
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Itzel Milla
Kilian Navarro
Alberto García
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Luis M. Sánchez
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Salgueiro
Eli López
Víctor Flores
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz

Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Juan A. Fernández
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Pinilla
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Sancho Sancho Canela
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Jugatxi Apodaca
Martínez
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Nacho Collado
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Lucía S. Saez
Víctor Conesa Flamil
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran Olivares
Alex Huguet Carreras
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco

Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Roque Lara
Luis J. Moreno
Daniel Zas
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lulú & Mimi
Daniel Ramos
Marc Rabaseda
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Arnau Cazes
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Iván Gámez Fuentes
Carlos Morales
Javier Serrano Martínez
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Francisco Lorente
Canovas.
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Arratia
David Yáñez
Sergio Pera
Rafael Martin Morales

Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua Ruiz
Javier Reyes
Daniel de Blas
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
David Armijo
Cristian Alonso
Aaron Reboredo
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol Vigil
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Ernesto M. Zamora
Cristina Simón
Aarón Ramos
Isaac Caparros
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Victor Manuel Ruiz
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello

Ana Martínez
Pablo Seara
Carlos Peinado
Albert Gallego Garcia
Iñigo Daniel Maroto
Rodríguez
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
Adrián Buján Ro-
driguez
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Rubén Bellerín
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa
Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral

David Cervera Pérez
Juan Manuel Luengo
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Ismael López González
Álvaro Ventura
Juan C. Girón
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Alejandro Suárez
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Marco Gonzálvez
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Roberto García
Luis Antonaya Rubia
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Marc Perello
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Sergio Amieva
Rodriguez
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Alba Ruiz Noguera
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez

Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Carlos J. Vinuesa
Antoni Mesquida Rigo
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Eric López
Samuel Morales
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Cristian Del Mármol
Richter
Juan Marcos
Carlos Cobián
Samuel Riquel García
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Víctor Cirujeda Zanón

Juan M. Alguacil
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Adrián Paraíso
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Francesc Aranda Sierra
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Alejandro Rey Darriba
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Ana Martín-Sonseca
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Sergio Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Alvaro Estrada
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano
Ainhoa García
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
David Losada
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Noelia González
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Diego Bermejo
Ramses Brumos
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Marcos Martín
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Alfonso Gonzalo Moreno
Daniel Navarro
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín García
Javier Moreno
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Sandalio J. González
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Ramón J. Rodríguez
Unai Beitia
Álvaro Martínez Peral
Luis Cuevas
Ignacio Clemente
Carlos Díaz
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Iván Lobato Parrado
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Adrián Ribera
Julio Alberto Polanco Cisneros
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
Guillermo Jara Gómez
Hugo Fons
Cristian Rodríguez
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Santiago Álvarez
Marisol Navarro Buedo
Antonio Baeza
Hugo Albes
Jose Rodriguez Chimeno
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
Marcel Serrano
Cristina Ferragut
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
David Fernández
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Oscar Conde Amor
Mireia Rojas
Daniel Frases
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Oliver Perez Pozo
David Modesto
Xavier Majós
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Lucas Jiménez Rodríguez
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Mario Sanz
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Antonio Fernández Burgos
Enric Segalà
Adrián Porcel
Ana I. Sánchez
David Gómez
Borja Vázquez
Daniel Ramirez
Elena María Moreno de los Reyes
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore Apolskis
Rubén Romero
Marina Martínez
Andrés Macho Moreno
Óscar Durán Barrio
Fernando Gómez
Fernando Tello Guallarte
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Sergio de la Lama
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Pablo Fornali
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Juan Montes
Manuel Rivas
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Mario Valera
Joaquín Serrano
Javier López Villar
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier Romero
Albert Andreu Victoria
José M. Díaz Rubio
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Juan Gómez Rubio
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz Menchero
Alejandro Balbuena
Néstor Santana
Nauzet González
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Marta González
Francisco Valverde
Victor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez Morales
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
José A. Álamo
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Marta Guilló Lara
Susana M. Cuevas
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Juan José López Reina
Joel Casado
Fernando Rodríguez
Francisco J. Iglesias
Óscar Costalago
Victor D. Martínez
Silvia C. Díaz
Daniel Rosado
Santiago Morales
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez Ortega
Dani Sánchez Valle
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Angel Armenta
Andres Garcia Hernandez
Francisco J. Moreno
Juan Gregorio Guijarro Gata
Gonzalo Bielsa Sánchez
Carles Llusa Batllorí
Carlos Jordan Campos
Jose Antonio Caravaca Bernabeu
Laura Voces Granda
Javier Gavilan Sanchis
José Carlos Entrena Jiménez
Antonio Jesús Fernández Arjona
Juan David Ramírez Girón
Juan Carlos Pérez Marañón
Jaime Sánchez
Gerard Martí
Tania García García
Francisco Javier Sánchez González
David Abelairas Lemos
Àngela Plana Montolio
Pedro Jose Atenza García
Alba Ruiz Candela
Pedro Javier Marín Comino
Raúl García Bravo
Ana María García Fernández
Jose Kevin Barrera Muñoz
Oier Garrido
Alejandro Domínguez Salces
Ignacio Ortega Mariño
Carlos Reigosa Braña
Jesús David Brigido Prados
Gabriela Bravo Leal
Raúl Ugarte Lodeiro
Antonio Cano Canovas
Miguel Gallego Guillén
Víctor Castilla Alba
Diego Bonilla Bonilla
Carlos Ángel Aparicio Jiménez
Darío Gómez Mármol
José Francisco López Vilchez
Josu Puente Fernández-Villa
Iván Masedo Sanjuán
Maria Garcia Gomez
Héctor Hierro Bravo
Jonatán Huertas Martínez
Israel Sánchez López
Pablo Jesús Calvente Ramírez
Manuel Reyes Llorente
Javier Sánchez Giménez
Fernando González Bujalance
Francisco Javier Sosa Barroso
Joaquín Castillo Escamilla
Sergio Ortiz de la Serna
Jorge Carmona Betanzos
Samanta Sempere
Carlos Da Silva Franco
Alberto Bello Parrado
José Ramón Simó Nafria
María Mercedes Jiménez Andreu
Sergi Estall
Santiago Muñoz Ayuso
Luis González
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso Acal
Raúl Calzada Lobato
Andres Martin Cabrera
Cristian Blanco Valderrama
Andres Vinaroz Garcia
Pedro Aroca Guijarro
Juan Marcos Benítez
Navone Colomer
Adrián Castillo González
Daniel Serrano Morillo
Juan José González Tánago Ortiz
Mickael Vavrinec
Jose David Cañada Aguilera
Adrián Gómez del Pozo
Alejandro Arce Canga
Jorge Antonio García
Ancor Ramos Pérez
Alejandro J Peña Talaverón
Francisco Melero García
Alex Roncal
Óscar Mula Caballero
Rafael Fernández Espinosa
Jordi Cebrián López
Cristian Gómez Oliver
Arnau Arcas
Adrián Valcárcel Velázquez
Aitor Pastor Gamero
Alba Esteban Sánchez
Óscar Aparicio Nuñez
Cristina Méndez González
David Paz Brea
Juan Carmelo Castro Santana
Alvaro Gutierrez Gutierrez
Francisco Vila Carnicero
Ángel Carrasco Expósito
Adolfo Delgado Naranjo
Brais Vidal Rodríguez
Pablo Contreras Plaz
Juan Eduardo Barraquero Romero
Borja Fernández Gutiérrez
Ruben Acebal Rodriguez
Jaime Cuerva




GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
© Disney. © Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX
9 788494 974120